

¡INCLUYE DVD CON DEMOS JUGABLES!
XBOX
evista oficial Xbox. Edición Española
REPORTAJE
GHOST RECON 2
El nuevo bombazo de la factoría Clancy
PRIMER VISTAZO
STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC 2
Así es la secuela del mejor juego de la saga
EL JUEGO QUE PLANTA CARA A GTA
DRIV3R
La ley de la calle
CLASE MAESTRA
NINJA GAIDEN
Guía completa del juego
LAS ÚLTIMAS NOVEDADES ANALIZADAS
RED READ REVOLVER
HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABÁN
VAN HELSING
RALLISPORT CHALLENGE 2
Y ADEMÁS: BREAKDOWN, GALLEON, OBSCURE, STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE
NÚM. 29 • PRECIO ESPAÑA 6,95 €
MC
MC EDICIONES
8 414090 226943 00029



www.revistaoficialxbox.net

Director Edición Española
José Emilio Barbero
(xbox.mad@mcediciones.es)
Orense, 11 · 28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83 · Fax: 91 417 05 33

Jefa de Redacción Rosa Delamo
(xbox.bcn@mcediciones.es)
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 62
Maquetación Celia Mínguez
Colaboradores y Traductores Óscar Santos, Carles Sierra, José Raúl Sotomayor, Alfredo Biurrun, Raúl Pérez, Òscar Broc y J. L. Logan.
Corrección Lourdes Gata
Fotógrafo Sebastián Romero

Directora Comercial y publicidad
Carmen Ruiz
(carmen.ruiz@mcediciones.es)
Tel: 93 254 12 50 · Fax: 93 254 12 61

Suscripciones
Manuel Núñez
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
(suscripciones@mcediciones.es)

EDITA



Editora Susana Cadena
Gerente Jordi Fuertes
Redacción, Administración y Departamento de Publicidad
Paseo San Gervasio, 16-20
Tel: 93 254 12 50
Fax: 93 254 12 62
08022 Barcelona
Delegación en Madrid
C/ Orense, 11 bajos
28020 Madrid
Tel: 91 417 04 83
Fax: 91 417 04 84

Distribuye COEDÍS S.L.
Avda. Barcelona, 225
Tel. 93 680 03 60
08750 Molins de Rei - Barcelona
Delegación en Madrid
c/ Alcorcón, 9
Polígono Industrial Las Fronteras
Torrejón de Ardoz - Madrid

Fotomecánica
MC Ediciones, S.A.
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

Imprime CAYFOSA-QUEBECOR
Tel: 93 565 75 00

Impreso en España (Printed in Spain)
Precio para Canarias, Ceuta y Melilla: 6,95 €
Depósito Legal: B-2430-02
07/04



Sí somos alguien

DE LAS MUCHAS acciones de marketing que hasta el momento se han acometido en nuestro país para promocionar Xbox, una de las más singulares e importantes ha llegado casi sin buscarla, gracias al desinteresado interés que dos populares personajes han tomado en la consola de Microsoft y sus juegos.

Se trata del inimitable Enrique San Francisco y del genial Pablo Motos, que llevan tiempo deleitándonos tanto desde *El Club de la Comedia* como desde el programa de radio *No Somos Nadie*. Lo cierto es que ambos se han convertido en defensores a ultranza de Xbox, y como fanáticos de la consola llevan propagando sus virtudes desde hace ya muchos meses. No hace falta decir que dada la elevada audiencia de su programa radiofónico, sus palabras se han convertido en una publicidad impagable para la consola de Microsoft; por lo tanto, todos los que compartimos su misma afición estamos en deuda con ellos... así que, acordaros, si os los encontráis jugando en Xbox Live, ser magnánimos y dejaos ganar. Se lo merecen...

Cambiando de tercio, y volviendo la vista atrás al ya celebrado E3, hay que decir que la presencia de Xbox en la importante Feria americana fue destacadísima. Más allá del amplio abanico de novedades que allí se mostraron -muchas de las cuales ya os avanzamos el mes pasado-, si prestamos atención a las diferentes listas con lo mejor de la Feria que diversos medios han publicado, la presencia de juegos para Xbox es más que notable. Buena parte de culpa, como no podía ser de otra manera, la tiene *Halo 2*, que ha cosechado todo tipo de elogios por parte de la crítica especializada, haciéndose con algunos de los premios más importantes de cuantos se otorgan: valgan como ejemplo los galardones a Mejor Juego de consola y Mejor Juego de Acción concedidos en los Game Critics Awards (o lo que es lo mismo, los premios a los mejores juegos de la asociación de críticos estadounidenses). El otro juego que ha acaparado los parabienes tanto de la crítica como del público ha sido la tercera entrega de *Splinter Cell*, que si bien se ha convertido en un juego multiplataforma, nació, creció y se popularizó en nuestra consola.

Por tanto, sobran los motivos para estar contentos, máxime si tenemos en cuenta que en muy pocos meses vamos a tener al alcance de los manos algunos de los juegos cuya llegada venimos ansiando desde hace mucho tiempo: *Sudeki*, *Fable*, *Halo 2*, *Pro Evolution Soccer 4*, *Silent Hill 4*, *The Chronicles of Riddick*, *Juiced*... incluso es muy posible que el anhelado *Doom III* se pase por nuestras consolas mucho antes de lo que cabría esperar: una primera fecha provisional de lanzamiento situada en el mes de octubre ha sido la causante de que el pulso se nos acelere de forma incontenible.

José Emilio Barbero
Director



DRIV3R
Tanner se ha tomado su tiempo para regresar, pero lo ha hecho por la puerta grande y la espera ha valido la pena.









REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

Sumario>29



RALLISPORT CHALLENGE 2
Ha tomado prestado lo mejor de todos los juegos de conducción del mercado y lo ha mezclado de forma soberbia.



VAN HELSING
La versión interactiva del filme de igual nombre, un juego cargado de acción que destaca por su diseño, calidad y jugabilidad.



FULL SPECTRUM WARRIOR
Nació como una herramienta de entrenamiento para el Ejército de Estados Unidos y ahora llega en versión videojuego a Xbox.



STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC: THE SITH LORDS

004

Esta nueva historia relata los esfuerzos de los Sith para perseguirte y destruir a tu grupo ante el fracaso de la República.

TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW

006

Es, en esencia, una ampliación o *pack* de expansión en el mismo estilo que *Ghost Recon: Island Thunder*.



OUTRUN 2

008

Un juego que va de chicas y Ferraris: conduce deprisa para impresionar a tu pareja.

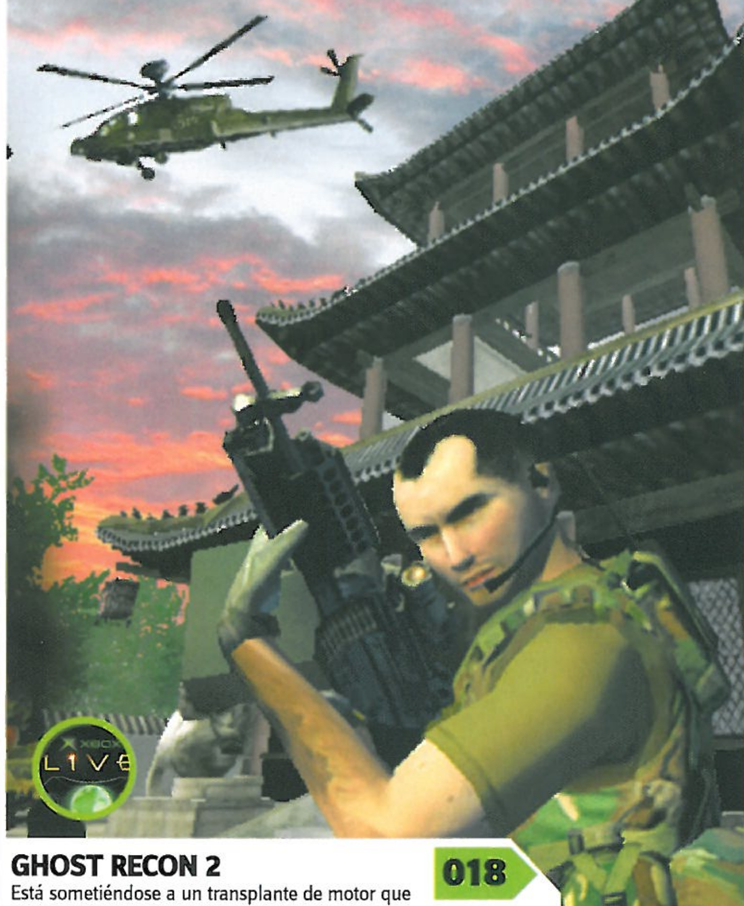


XBOX LIVE

068

Sección en la que cada mes puedes encontrar información sobre *Xbox Live* así como análisis de juegos compatibles.





GHOST RECON 2

018

Está sometiéndose a un transplante de motor que redundará en una mejora sustancial del comportamiento físico del mismo.

EDITORIAL

PRIMER VISTAZO

ACTUALIDAD

REPORTAJES

ANÁLISIS

PLAY: LIVE

PLAY: MORE

DEMOS XBOX LIVE

- Tom Clancy's Rainbow Six 3

DEMOS EN EL DVD

- Breakdown
- World Championship Rugby
- Shadow Ops: Red Mercury
- Amped 2

PELÍCULAS EN EL DVD

- Half-Life 2
- Men of Valor: The Vietnam War
- RalliSport Challenge 2
- FlatOut
- Mortal Kombat: Deception
- Area 51
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- Star Wars: Battlefront
- BloodRayne 2
- Knights of the Temple: Infernal Crusade
- Painkiller
- Making-off de Shadow Ops: Red Mercury
- Making-off de Galleon

Star Wars Knights of the Old Republic: The Sith Lords

EXCLUSIVO XBOX

XBOX LIVE

↑ El Halcón Ebon, no, el Hawk Milenario, no, espera un segundo...

La venganza Jedi llega en la secuela del mejor RPG

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **OBSIDIAN**

EDITOR: **ACTIVISION**

LANZAMIENTO: **FEBRERO 2005**

JUGADORES: **1**

AMBIENTADO pocos años después de los acontecimientos del primer juego, *The Sith Lords* apunta sus rayos hacia el último Jedi superviviente conocido en la galaxia y a los esfuerzos de los Sith para perseguirte y destruir a tu grupo ante el fracaso de la República. El nuevo desarrollador de la franquicia, Obsidian, pretende afrontar la tarea de proporcionar siete planetas y 40 horas de juego nuevo utilizando el motor de juego de BioWare.

La historia comienza en una nave espacial a la deriva que ha sido emboscada por los Sith. Tu personaje 'último Jedi' está a bordo en hibernación cuando atraca en una instalación minera, y tras la reanimación resulta que eres un veterano de la guerra Mandalorian volviendo del exilio. Sin conocimiento de los acontecimientos del primer juego, tu Jedi también ha perdido el contacto con la Fuerza y debe recuperar lentamente sus poderes durante las primeras etapas del juego.

Tu reeducación inicial viene de Kreia, una anciana sabia que actúa como tu mentor y guía todo el tiempo (sustituye a Obi-Wan). Ella es la que te ha despertado de la hibernación y es quien te dirige a rescatar al siguiente personaje central, el adorable pícaro Atton (sustituye a Han Solo). Atton te llenará los huecos de conocimiento que tienes por tu largo exilio y el criosueño, actuando básicamente como reforzador de la trama para los jugadores que no hayan jugado al primer juego, y te acompañará a recuperar el Ebon Hawk (sustituye al Halcón Milenario). Las respuestas que des en este ingenioso ardid para mostrarte la trama permitirán a la secuela respetar las elecciones que cualquier jugador realizase en el primer juego, y las reflejarán en la continuación.

Habrá un total de diez personajes que se unirán a tu grupo, pero Obsidian ha confirmado hasta el momento que sólo el androide T3-M4 se mantendrá del original. Los personajes serán específicos de tu camino en la Luz o en la Oscuridad y, mientras que en la última ocasión el Jedi se convertía en el más útil, ahora otros miembros tendrán nuevas habilidades especiales. Estarán disponibles dieciséis nuevas características y poderes de la Fuerza, incluyendo Confusión (los enemigos se atacan entre sí) y Visión de la Fuerza (ver a través de las puertas y medir la energía de Luz o de Oscuridad de los que están detrás).

Una de las diferencias más importantes es que esta vez no tendrás que tomar una decisión final con respecto al lado de la Luz o de la Oscuridad según se acerque el final del juego. Obsidian cree que al igual que el destino de Darth Vader en el lado Oscuro no estaba determinado al final de su existencia mortal, tampoco tu destino está escrito en Carbonita. ¡No podemos esperar a ver los múltiples finales de esta asombrosa secuela y sabremos más de ella muy pronto!



↑ La nueva raza extraterrestre está dirigida por Sesaar Saladbolious.

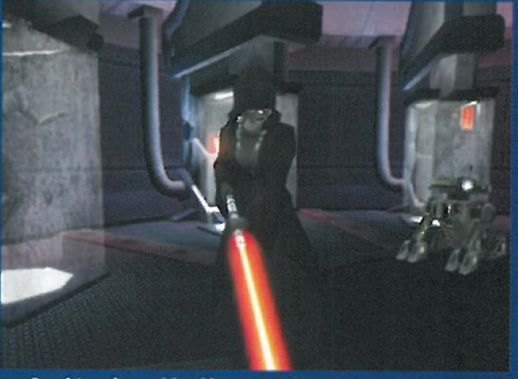


↑ Las trampas de velocidad plagan el cinturón conmutador de sand speeder.

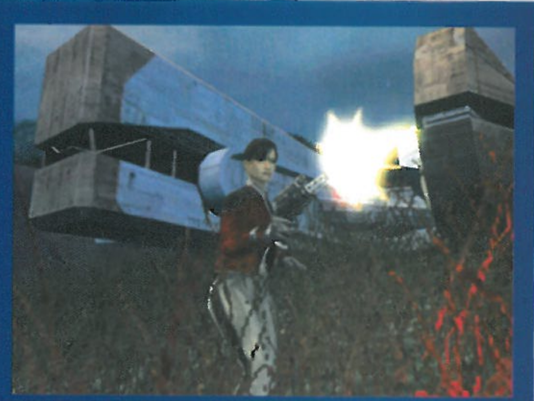


SABLES DEL PARAISO

La interfaz del juego ha sufrido un cambio de aspecto, lo que la hace mucho más funcional, por lo que ahora es más simple filtrar objetos del inventario. También habrá disponibles configuraciones de armas duales, tales como armas de melé y de ataque a distancia, y podrás intercambiarlas mucho más rápidamente utilizando el menú de acción en el juego. Esto no era posible en el primer juego, donde la selección de armas solía parar ligeramente la acción.



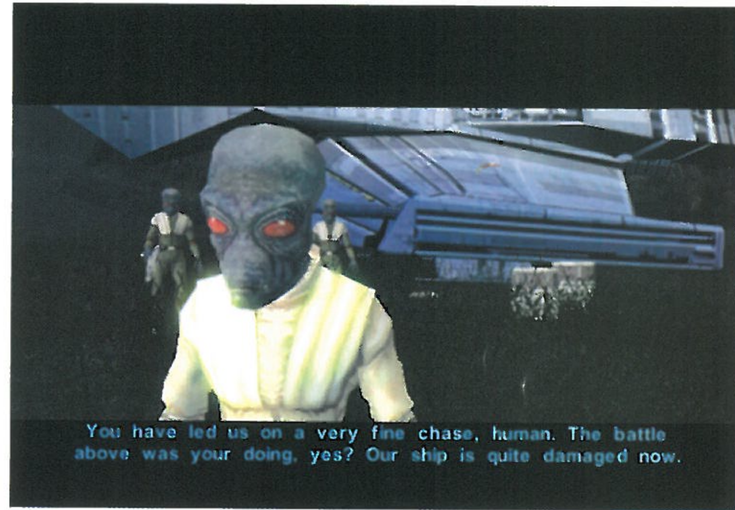
Cambia a los sables láser con el menú de acción.



No más pausas en la acción para cambiar el ataque.



El núcleo de este planeta ha explotado parcialmente.

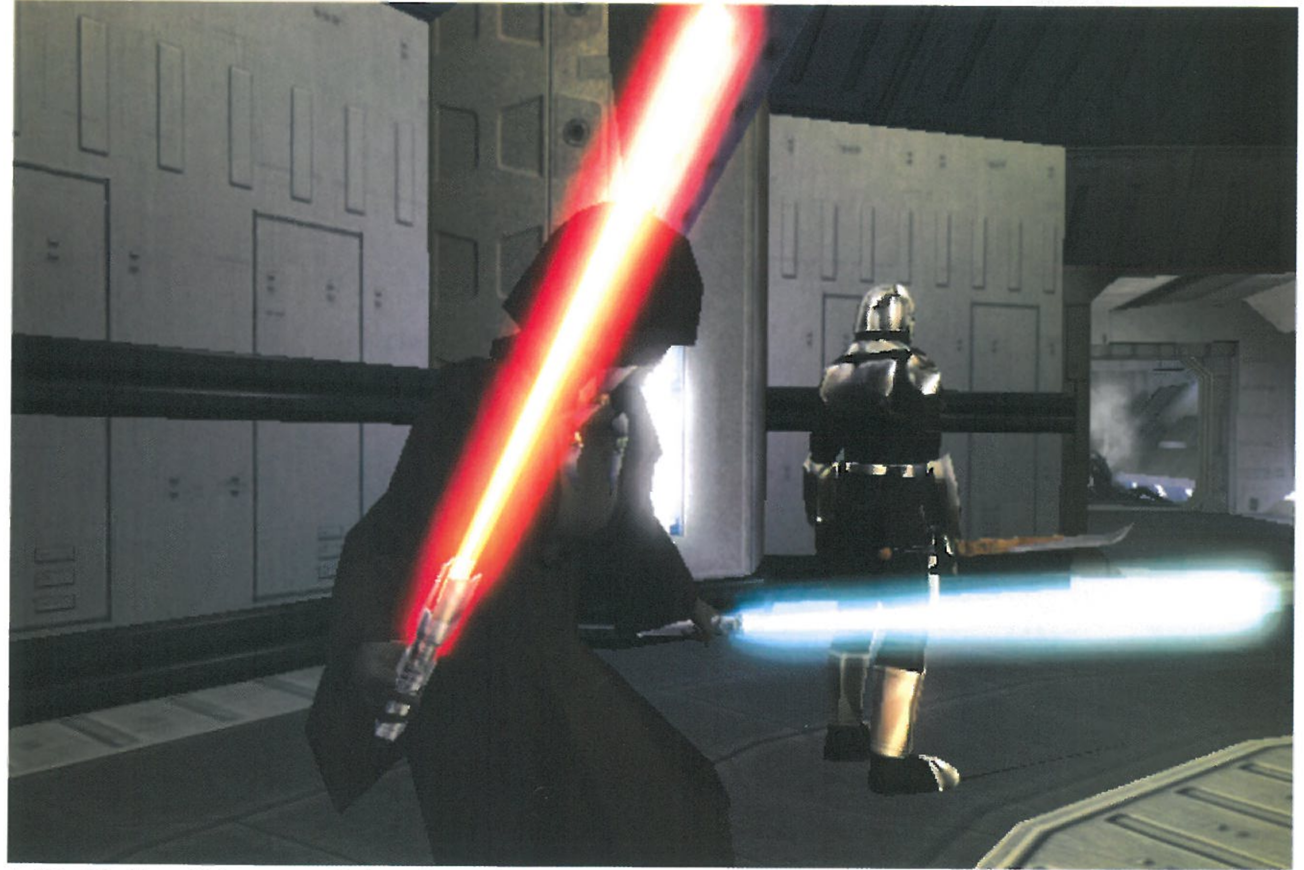


«Nos veremos en el tribunal de demandas menores, ojos de bicho.»

INFORMACIÓN ADICIONAL

CONTENIDO COMPLETO
Obsidian ha prometido que, a diferencia de las decepcionantes descargas de contenido del juego original, *The Sith Lords* estará lleno de extras únicos disponibles listos para utilizar. Por lo que, tan pronto como compres el juego, podrás utilizar Xbox Live para ampliarlo.

RITUALES ANIMADOS
Las nuevas animaciones de combate mostrarán las mejoras de tu personaje a medida que ganes más habilidades. El juego original no tenía tales indicaciones visuales de los avances y serán un añadido bienvenido para el motor, junto con los efectos meteorológicos avanzados.



Esta vieja chica es Kreia, que se queja de ser demasiado mayor para acompañarte en la mayoría de las misiones.





Ding y sus muchachos están de vuelta.



Grita a tus compañeros que vayan primero.

Tom Clancy's Rainbow Six 3: Black Arrow

Argumento de Clancy y funciones de Xbox Live 3.0

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **UBISOFT MONTREAL**

EDITOR: **UBISOFT**

LANZAMIENTO: **AGOSTO 2004**

JUGADORES: **1-16 XBOX LIVE Y CABLE DE INTERCONEXIÓN**

Es esencialmente una ampliación o *pack* de expansión en el mismo estilo que *Ghost Recon: Island Thunder*, e incluye una nueva campaña para un solo jugador y misiones multijugador, pero esto es sólo la punta de este, particularmente grande, iceberg.

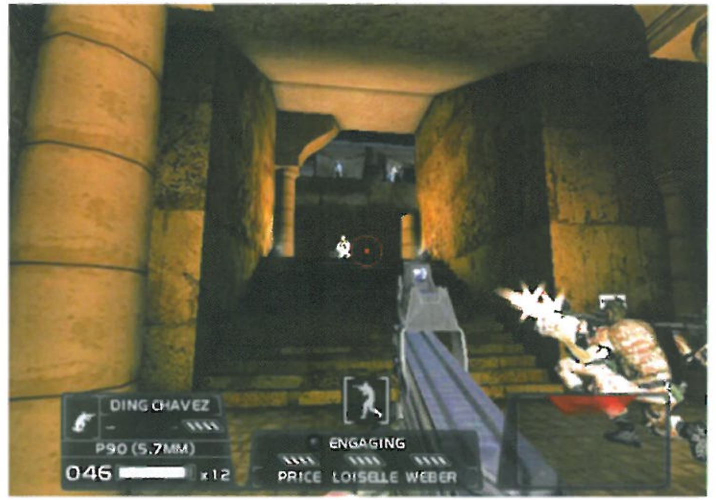
El excelente estudio que Ubisoft tiene en Montreal (sí, el mismo que creó el fenómeno *Splinter Cell*) está trabajando concienzudamente en algunos modos *on line* vanguardistas así como en el juego cooperativo en pantalla partida. Si te perdiste esta característica en *Halo*, vuelve a ese juego y pruébala. Correr, disparar y gritar todo el rato durante el juego para un solo jugador con un amigo sentado junto a ti es una experiencia realmente especial. También puede ayudarte a pasar las partes más difíciles del juego. Dos cabezas piensan mejor que una, ¿no? *Rainbow Six 3: Black Arrow* también será uno de los primeros juegos del planeta en aprovechar completamente las funciones de Xbox Live 3.0, pero ya hablaremos de ello más adelante.

Los seguidores del original ya estarán familiarizados con el pelotón antiterrorista de cuatro hombres dirigido por el poderoso Ding Chavez. Los intentos de secuestrar a científicos locos por su capacidad mental superior llevan al Equipo Rainbow a una secuela de proporciones épicas que de nuevo abarca el mundo del terrorismo. Oficiales militares renegados están intentando crear un conflicto en las regiones ricas en petróleo alrededor del mar Negro y nuestros chicos tienen que impedirlo. Por supuesto, probablemente allí también tendrán que salvar el mundo, por si acaso.

Estamos encantados de informar que el excelente sistema de órdenes activadas por la voz está de nuevo de vuelta, por lo que no tendrás que perder tiempo presionando botones para dar órdenes a tu equipo. En lugar de eso simplemente grita en el Xbox Communicator y observa cómo obedecen tus seguidores. Las nuevas armas y equipo también alcanzan el nivel requerido y la acción transcurre en bellos paisajes mediterráneos y del este de Europa.

«*Rainbow Six* 3 es uno de los juegos superventas en Xbox y ha sido el juego número uno en Xbox Live durante meses», ha dicho Florence Alibert, director de marketing de Ubisoft. «Este nuevo episodio de *Rainbow Six* 3 mejorará la experiencia *on line* siendo uno de los primeros juegos que integran funciones de Xbox Live 3.0.»

También hay algo especial previsto para la IA de los enemigos. Nos han contado que esperemos que los terroristas pidan ayuda cuando se vean superados en número o acorralados, y que utilicen rehenes como escudos humanos cuando se encuentran en situaciones comprometidas.



En cada esquina se necesitan armas y tácticas especiales.



Que te den fuego de cobertura mientras tú te ocupas del peligro mayor.



MENSAJERÍA INSTANTÁNEA EN LIVE

Las nuevas funciones de Live *en Black Arrow* harán que tu experiencia sea aún mejor. Live 3.0 incluye la opción de mensajería y torneos creados por el usuario. Las estadísticas del clan se almacenarán en una base de datos, por lo que no habrá que presumir de ser el mejor a menos que se sea realmente. Las nuevas tácticas para las sesiones multijugador *on line* también pueden pensarse antes de que el juego comience. En *Black Arrow* podrás entrar en los puntos de encuentro privados del equipo y utilizar una ingeniosa interfaz de planificación para desarrollar estrategias antes de disparar tu primera bala.

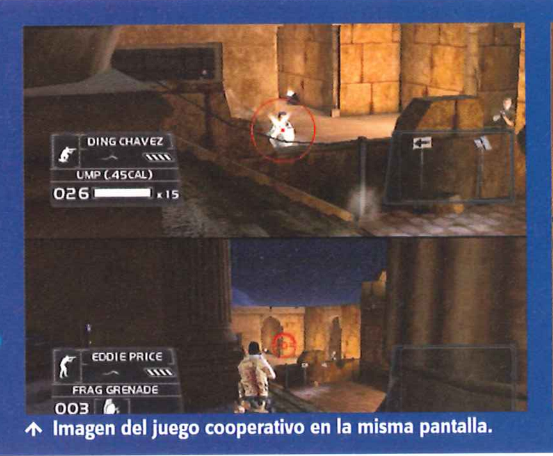
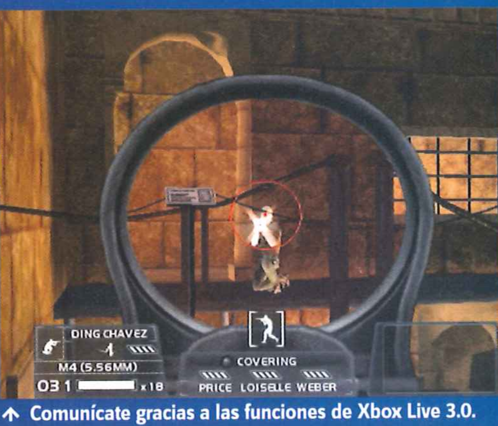


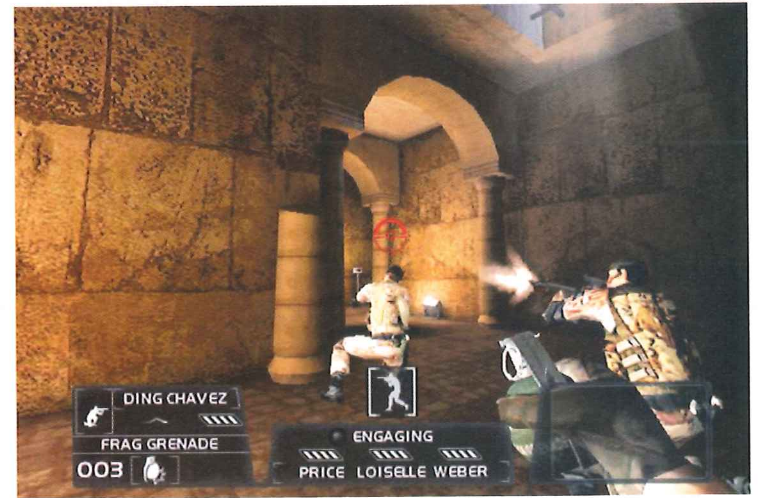
Imagen del juego cooperativo en la misma pantalla.



Comunícate gracias a las funciones de Xbox Live 3.0.



En la versión final habrá una gran variedad de niveles y entornos.

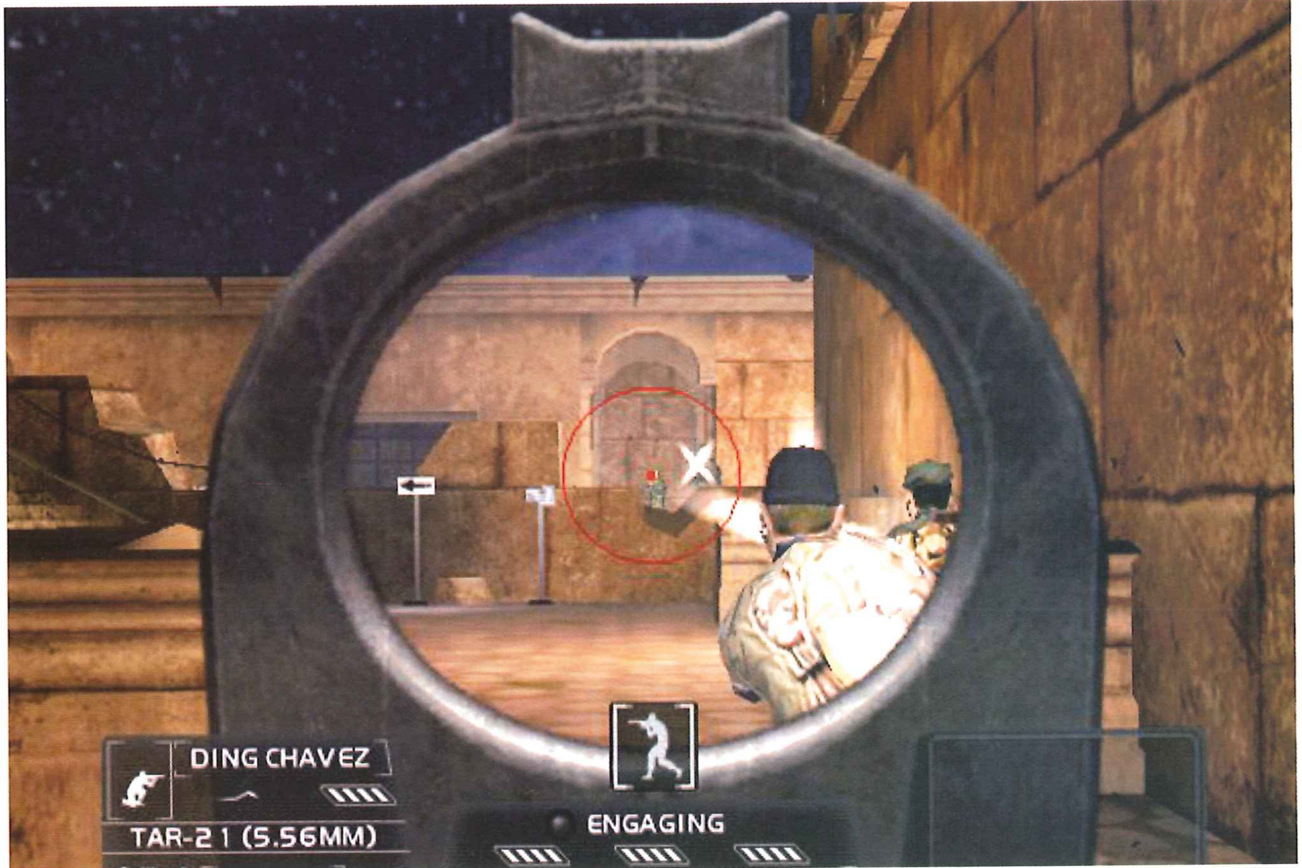


Utiliza tu Xbox Communicator para dar órdenes en situaciones peliagudas.

INFORMACIÓN ADICIONAL

NUEVAS POSIBILIDADES

Una vez que se han machacado los juegos originales hasta la muerte, es el momento de algo nuevo, ¿no? *Black Arrow* incorporará dos principales modos de juego nuevos. Capturar el Punto implica que los equipos luchen para capturar y mantener puntos designados en el mapa. Por su parte, Capturar la Bandera encarga a los equipos correr al centro del mapa para tomar posesión de un objeto específico y defenderlo mientras lo llevan de vuelta a su recinto. Más fácil de decir que de hacer.



La IA de los enemigos se ha mejorado hasta el punto de que los enemigos o saldrán corriendo si se dan cuenta de que todo está perdido.

OutRun 2

La exclusiva para Xbox con la que alucinarás

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **AM2/SUMO DIGITAL**
EDITOR: **SEGA**
LANZAMIENTO: **OCTUBRE 2004**
JUGADORES: **1-4 (PANTALLA PARTIDA, 1-8 (XBOX LIVE)**

ES UNA de las franquicias más famosas y queridas en la historia del videojuego. Es exclusivo para Xbox y no una simple conversión de recreativa. Tiene pleno soporte en Xbox Live, sale este año y te ofreceremos una demo jugable dentro de algunos meses. La verdad, más ya no puedes pedir.

OutRun 2, en desarrollo en las oficinas de Sumo Digital (Reino Unido), incluirá el modo Arcade de la cabina aparecida el año pasado. Sin embargo, tendrá como complemento otros dos grandes modos, Misión y Xbox Live, que con suerte lo reafirmarán como el arcade de carreras definitivo para Xbox. Supone además un bofetón para esos negativistas que decían que Sega no estaba apoyando a Xbox. Sin un nuevo *Project Gotham Racing* para 2004, es un juego con todo el respaldo de Microsoft, que incluso lo publicará en EE.UU.

Para quienes no conozcan la franquicia *OutRun*, la premisa es bien sencilla. Va de chicas y Ferraris. Conduce deprisa para impresionar a tu pasajera y finge que las actitudes de los años 80 no murieron en una cuneta. Esta jugabilidad en concreto es la de las carreras Heart Attack del modo Arcade. La adicta al peligro de tu novia te pedirá estremecerse con maniobras de adelantamiento concretas antes de llegar a unos puntos de control determinados. Entre la salida y la llegada de cada una de estas secciones debes reunir todos los iconos de corazones que tu chica produce al rebasar a un coche o derrapar en una curva. Si chocas, pierdes los corazones. Al final de cada sección, según la cifra de corazones robados se te asigna una calificación (AAA es lo máximo) que a su vez te permite subir de nivel.

Para progresar en *OutRun 2* hay que expandir los modos pasando los desafíos de las secciones Heart Attack, Contrarreloj y OutRun. Cada éxito desbloquea nuevos recorridos, revela coches extra (siempre en la órbita Ferrari) e incluso hace aparecer artículos de coleccionista en homenaje a la marca del 'cavallino rampante'. Tanto Ferrari como el desarrollador original de la recreativa, AM2, forman parte del proceso de aprobación de Sega para este título, y la fidelidad a la popular franquicia está garantizada. Son ocho los coches que componen la selección inicial de bólidos: 365 GTS/4, Dino 246 GTS, Testarossa, GTO, F40, F50, 360 Spider y Enzo Ferrari. Eso sí, no esperes un manejo realista o un modelado de desperfectos. Esto es un fogoso juego de carreras cien por cien arcade.

Es el modo adicional Misión lo que convencerá a los seguidores de que se trata de algo más que una conversión de recreativa, y puedes contar con que haya al menos 15 misiones con abundantes corredores con IA dispuestos a dejarte atrás. Por el momento, la IA es de una agresividad increíble en los recorridos que hemos probado, y puede que la atenúen un poco para el lanzamiento final.



Si conduces bien, puedes hacer durar un derrape lo indecible.



Fíjate ahora, porque al jugar irás demasiado rápido para admirar el decorado.





Y en nuestra selección de capturas no podía faltar el paisaje nevado.



¿Es eso el sonido de Ramsés revolviéndose en su cámara mortuoria?

INFORMACIÓN ADICIONAL

BERTO EL LIGÓN
El héroe de *OutRun 2* es Alberto, que lleva de paseo a sus dos admiradoras Jennifer y Clarissa en los modos OutRun y Heart Attack, respectivamente. Jennifer «es egoísta y siempre busca emociones», mientras que Clarissa «posee un gran atractivo sexual», según AM2. Pues vale.

¿IZQUIERDA O DERECHA?
Deberás tomar decisiones sobre la marcha y optar por tirar por la izquierda o la derecha en los desvíos de la carretera.. En el mapa general, si avanzas hacia la derecha llegarás antes a los recorridos más difíciles, mientras que permaneciendo en la izquierda seguirás en el modo Fácil.



No estamos seguros, pero nos da que se acerca una curva bastante brusca a la derecha. Impresiona a tu *chati* con una buena derrapada.

CORRERÍAS EN GRUPO

El modo Live permitirá que ocho jugadores tomen parte. Seguros ya hay cuatro, pero a Sega le gustaría duplicar el número de jugadores que hasta ahora sólo podían competir a la vez en las recreativas. Entre los extras de los modos Arcade y Misión para un jugador se incluye el desbloqueo de nuevos trazados y las carreras en el modo Xbox Live. Las cabinas recreativas pueden enviar códigos a un sitio que recoge la clasificación mundial, y esto es algo que con Xbox Live se garantiza de forma automática.



En la recreativa se ve a los cuatro jugadores.



El éxito en individual desbloquea elementos en Live.

Tócala otra vez, Sam

UbiSoft desvela los primeros detalles e imágenes de Splinter Cell 3



COMO YA os contamos el mes pasado, uno de los grandes bombazos que conmocionaron el E3 fue la presentación mundial de *Splinter Cell 3*, la nueva aventura del espía entre los espías (con permiso de Bond), el inigualable Sam Fisher. Aunque el juego se mostró en su versión para PC, la primera que será lanzada al mercado a finales de este mismo año, ya se adelantó que posteriormente serían editadas las versiones para otras plataformas, entre ellas, evidentemente, Xbox.

Splinter Cell 3 nos trasladará hasta el año 2008, momento en el que la guerra por la información se ha convertido en una gran amenaza para la estabilidad mundial. Como el operativo más cualificado de Third Echelon que es Fisher, se le encomendará la tarea de investigar y a ser posible detener las actividades de un grupo que actúa desde Corea del Norte, y cuyos ataques informativos están poniendo en jaque a media humanidad. Para llevar a cabo nuestro objetivo, tendremos que desarrollar todo tipo de labores de contraespionaje, infiltrándonos en las mismas barbas de nuestros enemigos sin que detecten nuestra presencia.

No hace falta decir que al habitual repertorio de movimientos, armas y *gadgets* que usualmente figuran en el haber de Fisher, se van a incorporar una notable cantidad de novedades... que eso sí, por el momento Ubisoft se reserva para desvelarlas cuando el lanzamiento está más cercano.

Lo que no es ningún secreto, porque salta a la vista, es el salto de gigante que ha dado la calidad gráfica del juego, que pese a que en su momento parecía ya insuperable, ha rebasado un nuevo listón que la sitúa muy por encima de la media de los juegos del momento presente.

El otro punto fuerte de la secuela, que pudo ser admirado en diversos vídeos demostrativos mostrados en el E3, es el juego cooperativo entre dos jugadores. Mucho nos tememos que muy pronto *Halo*, que hasta el momento era el líder en este terreno, tendrá una competencia muy seria.



Dragones y Mazmorras

Atari publicará Forgotten Realms: Demon Stone para la consola de Microsoft



Stormfront Studios, creadores del juego *El Señor de los Anillos: Las Dos Torres*, son los encargados de realizar para Atari la conversión de *Forgotten Realms: Demon Stone*. Se trata de un juego de acción y aventura ambientado en el popular mundo de *Dungeons & Dragons*, en el que podremos controlar a tres personajes diferentes: luchador, brujo o granuja. Nuestra misión será intentar devolver la paz al mundo de Faerun, amenazado por la terrible lucha entre dos ejércitos demoníacos, comandados respectivamente por la princesa Githyanki y el Señor Slaad.

La publicación de *Forgotten Realms: Demon Stone* está prevista para el otoño de este mismo año.



Los combates son verdaderamente espectaculares.

Vuelve MotoGP

Climax anuncia la tercera entrega de su popular saga



Uno de los mejores juegos exclusivos del catálogo de Xbox es, sin duda, *MotoGP: Ultimate Racing Technology*, una impresionante simulación de carreras de motos desarrollada por el estudio británico Climax (responsables también del anhelado *Sudeki*). Por ello, es una fantástica noticia que sus creadores anuncien ya que están trabajando en la que será la tercera entrega del juego, que será publicada en el otoño del año que viene, y que de nuevo contará con opciones de juego para Xbox Live.

En el apartado de novedades hay que destacar los gráficos "foto-realistas" para los circuitos, un nuevo modo de juego y muchas más pistas, corredores y equipamiento que en los juegos anteriores. Esperaremos su llegada con ansia...

Más Commandos

El juego de Pyro se pasa a la acción en primera persona



Cuando se publicó la tercera entrega de *Commandos*, que nunca llegó a Xbox (a diferencia de su predecesora), la compañía española Pyro Studios desveló que no volvería a hacer otro juego de la saga... con la misma tecnología. Los que supieron leer entre líneas ya vaticinaron que habría otro *Commandos*, pero con un estilo radicalmente diferente; y en efecto, así va a ser, y lo mejor de todo es que llegará a nuestra consola.

A través de una filtración informativa se ha podido saber que Pyro trabaja actualmente en *Commandos Strike Force*, un shooter táctico en primera persona que reducirá hasta tres (el boina verde, el francotirador y el espía) la nómina de comandos que estarán a nuestra disposición. Las diferentes misiones nos llevarán a visitar países como Rusia, Francia y Noruega, y nos obligarán a realizar labores de lo más diversas: infiltración, sabotajes, secuestros, robos... El juego contará con una potente vertiente multijugador, aunque por el momento no se ha confirmado si las podremos disfrutar en Xbox Live.

Soldado universal

Eidos revela los primeros detalles de Snowblind



Fue uno de los últimos juegos en ser anunciados durante la celebración del E3, y de hecho las primeras imágenes no se hicieron públicas hasta pasadas un par de semanas. *Snowblind* es un juego de acción en primera persona de ambientación futurista que nos propone convertirnos en soldados de élite con poderes sobrehumanos, reforzados por la utilización de los llamados *Biomods*.

El juego constará de 11 misiones que se desarrollarán en lugares de lo más variado y que nos propondrán objetivos de lo más diverso. Además, incluirá diferentes modos multijugador para Xbox Live. Su lanzamiento está previsto para finales de este mismo año.



No se si es un pájaro o un avión, pero me está friendo...

Malas calles

Activision desvela Dead Rush



Desarrollado por Treyarch, este juego podría ser definido como una combinación entre la libertad de acción de *GTA* y el argumento terrorífico de *Silent Hill*. Efectivamente, aquí de lo que se trata es de explorar las calles de Eastport, tomadas por una horda de muertos vivientes y malvadas criaturas, al volante de diversos vehículos, que pueden ser utilizados como armas contra los enemigos.

Entre las características más reseñables del juego destacan la libre exploración, ya sea en coche o a pie, el amplio abanico de armamento que se pone a nuestra disposición, y su ambientación terrorífica, lo que configura un título no apto para cardiacos. Su lanzamiento está previsto para 2005.



¿La noche de los muertos vivientes?

¡Qué puntazo!

Presentado el Fiat Punto Xbox en el Salón del Automóvil



La colaboración que Fiat y Xbox iniciasen hace ya algún tiempo con la salida al mercado del Fiat Stilo Xbox (ver noticias de ROX 16) sigue dando fruto; en esta ocasión, el resultado del acuerdo entre ambas compañías ha dado como resultado la presentación del nuevo Fiat Punto Xbox, cuya "puesta de largo" se produjo con motivo de la reciente celebración del Salón del Automóvil en Madrid.

El automóvil estará disponible en dos versiones diferentes, *1.2 16v. 80 CV* y *1.9 JTD Common Rail 85 CV*, y además de su bonito diseño, inspirado en la consola de Microsoft, incorporará un potente equipo de sonido, spoiler superior en el portón y volante deportivo. Vamos, todo un sueño hecho realidad para los fanáticos de Xbox....



El *stand* donde se presentó el Fiat punto Xbox.



LISTA DE LANZAMIENTO DE PRÓXIMOS JUEGOS PARA XBOX

FECHA	JUEGO	DESARROLLADOR	EDITOR
2004	CHRONICLES OF RIDDICK	STARBREEZE	VIVENDI UNIV.
	COMBAT ELITE	BATTLEBORNE	ACCLAIM
	DRAKE OF THE 99 DRAGONS	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	DRIV3R	REFLECTIONS	ATARI
	HARRY POTTER... AZKABAN	EA	EA
	INDYCAR SERIES 2005	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	METAL SLUG 3	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	OPERATION FLASHPOINT	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	RICHARD BURNS RALLY	WARTHOG S'DEN	SCI
	SHADOW OPS: RED MERCURY	ZOMBIE	ATARI
	SNK VS. CAPCOM CHAOS	SNK PLAYMORE	SNK PLAYMORE
	SPIDER-MAN 2	TREYARCH	ACTIVISION
	THE RED STAR	ACCLAIM AUSTIN	ACCLAIM ENT.
	THIEF: DEADLY SHADOWS	ION STORM	EIDOS
	100 BULLETS	ACCLAIM	ACCLAIM
	A SHARK'S TALE	ACTIVISION	ACTIVISION
	AMERICA'S 10 MOST WANTED	STUDIO 3	PLAY IT
	BC	INTREPID ENT.	MICROSOFT
	BURNOUT 3	CRITERION	EA
	CALL OF CTHULHU	HEADFIRST	POR CONFIRMAR
	CATWOMAN	EA UK	EA
	CT SPECIAL FORCES: FIRE FOR EFFECT	HIT GAMES	HIT GAMES
	CRASH 'N' BURN	CLIMAX	EIDOS
	CONFLICT: VIETNAM	PIVOTAL GAMES	SCI
	CRASH BANDICOOT: UNLIMITED	TRAV. TALES	VIVENDI
	FABLE	BIG BLUE BOX	MICROSOFT
	GHOST RECON 2	RED STORM	UBISOFT
	HALO 2	BUNGIE	MICROSOFT
	LEISURE SUIT LARRY	HIGH VOLTAGE	VIVENDI
	L. SNICKET'S... UNFORTUNATE EVENTS	ACTIVISION	ACTIVISION
	MADE MAN	ACCLAIM MANCH.	ACCLAIM
	MECHASSAULT 2	DAY 1 STUDIOS	MICROSOFT
	MEN OF VALOR: THE VIETNAM WAR	2015 INC	VIVENDI UNIV.
	MERCENARIES	PANDEMIC	LUCASARTS
	PLAYBOY: THE MANSION	ARUSH	UBISOFT
	PRO EVOLUTION SOCCER	KONAMI	KONAMI
	SHELLSHOCK: NAM '67	GUERRILLA	EIDOS
	SITTING DUCKS	LSP	LSP
	SPYRO: A HERO'S TALE	EUROCOM	VIVENDI
	RAINBOW SIX 3: BLACK ARROW	UBISOFT	UBISOFT
	RED NINJA: END OF HONOUR	TRANJI	VIVENDI UNIV.
	THE INCREDIBLES	HEAVY IRON STU.	THQ
	TRON 2.0	CLIMAX LA	DISNEY
	WORMS FORTS UNDER SIEGE	TEAM 17	SEGA
	ZOMBIES	KRYSALIDE	POR CONFIRMAR
	AMERICAN MCGEE'S OZ	CARBON6	POR CONFIRMAR
	AREA 51	MIDWAY	MIDWAY
	ARMADA 2	POR CONFIRMAR	METRO
	A SOUND OF THUNDER	COMPUTER ART.	BAM!
	AUSTIN POWERS	TBA	TAKE 2
	BANJO PILOT	RARE	MICROSOFT
	BATTLEFIELD 1942	EA	EA
	BLACK 9	MAJESCO	VIVENDI UNIV.
	BLACK & WHITE: NEXT GEN	LIONHEAD	MICROSOFT
	BLINX 2	ARTOON	MICROSOFT
	BLOODRAYNE 2	MAJESCO	POR CONFIRMAR
	BLOODY WATERS	PINEAPPLE INT.	POR CONFIRMAR
	BREED	BRAT DESIGNS	CDV
	CALL OF DUTY	SPARK	ACTIVISION
	CHARLIE'S ANGELS	POR CONFIRMAR	UBISOFT
	CHRONOS	SABER 3D	POR CONFIRMAR
	CITIZEN ZERO	MICROFORTE	POR CONFIRMAR
	COLD WINTER	SWORDFISH STU.	VIVENDI UNIV.
	COLIN MCRAE RALLY 2005	CODEMASTERS	CODEMASTERS
	COMANCHE	NOVALOGIC	NOVALOGIC
	CONKER: LIVE & UNCUT	RARE	MICROSOFT
	COPS	FOX	VIVENDI UNIV.
	DARKWATCH: CURSE OF THE WEST	SAMMY	SAMMY
	DEAD OR ALIVE 4: CODE CRONUS	TECMO	MICROSOFT
	DEAD OR ALIVE ULTIMATE	TECMO	MICROSOFT
	DEF JAM VENDETTA II	EA	EA

*Estas fechas están sujetas a cambios.

LOS MÁS VENDIDOS



ESTABA CANTADO. El esperadísimo juego de Team Ninja se ha colocado directamente en el número uno de la lista de los títulos más vendidos en nuestro país, no dejando a su paso ni títere con cabeza (y aquí no ha habido censura que valga). Los datos para confeccionar la lista han sido facilitados por la cadena de tiendas Centro Mail.

1. NINJA GAIDEN
EDITOR: **TECMO** DESARROLLADOR: **TEAM NINJA**
Combinando la velocidad con el sigilo, el juego protagonizado por Ryu Hayabusa se hace con el puesto de honor de esta lista.

2. RALLISPORT CHALLENGE 2
EDITOR: **MICROSOFT** DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS**
Otro ascenso a la gloria que estaba más que cantado. Los amantes de los juegos de conducción lo esperaban como agua de mayo y de ahí sus ventas.

3. TOCA RACE DRIVER 2: THE ULTIMATE RACING SIMULATOR
EDITOR: **CODEMASTERS** DESARROLLADOR: **CODEMASTERS**
Un título que posee todos los ingredientes para conquistar al más exigente de los aficionados al género de la conducción.

4. HITMAN: CONTRACTS
EDITOR: **EIDOS** DESARROLLADOR: **IO INTERACTIVE**
Lo sentimos, pero no nos podemos resistir al chiste fácil: si este juego ha llegado tan lejos es porque su protagonista no tiene ni un pelo de tonto.

5. THE HULK
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **VIVENDI**
La Masa empieza a descender puestos en la lista y mucho nos tememos que dado su carácter no lo encajará demasiado bien...

6. SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW
EDITOR: **UBI SOFT** DESARROLLADOR: **UBI SOFT**
Después de conquistar el número uno el mes pasado, la segunda entrega de las aventuras de Sam Fisher todavía mantiene el tipo en la lista.

7. UEFA EURO 2004
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA SPORTS**
Sea o no algo más que un *FIFA* retocado para la ocasión, lo cierto es que el juego de EA Sports parece gozar de las preferencias de muchos usuarios.

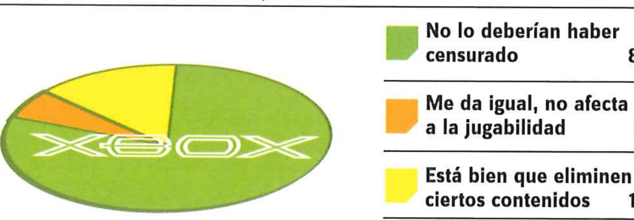
8. GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE
EDITOR: **TAKE 2** DESARROLLADOR: **ROCKSTAR**
Mientras Rockstar deshoja la margarita sobre la posible publicación del recién anunciado *GTA San Andreas* para Xbox, el *Pack Doble* sigue dando guerra.

9. VAN HELSING
EDITOR: **VIVENDI** DESARROLLADOR: **VIVENDI**
Uno de esos escasos pero honrosos ejemplos de que a veces los juegos pueden ser mucho mejores que las películas en las que se inspiran.

10. NEED FOR SPEED UNDERGROUND
EDITOR: **EA** DESARROLLADOR: **EA**
El juego de EA pierde gas de forma preocupante mientras intenta no dejar escapar el rebufo del penúltimo clasificado de la lista.

ESTADÍSTICAS XBOX

¿Qué opinas sobre la "censura" que se ha aplicado en la versión europea de *Ninja Gaiden*?



LEYENDA

- No lo deberían haber censurado 81%
- Me da igual, no afecta a la jugabilidad 6%
- Está bien que eliminen ciertos contenidos 13%

Si quieres participar en nuestras estadísticas, visita nuestra página Web: www.revistaoficialxbox.net.

EL REALISMO ES IMPRESIONANTE
LA CALIDAD NO SE QUEDA ATRÁS

REVISTA OFICIAL XBOX

LOS SOLDADOS SHIMENSKI Y WILLIAMS PROTEGEN DEL FUEGO ENEMIGO AL SOLDADO DE INFANTERÍA HERIDO

LOS SOLDADOS DEVEREUX Y SILVERMAN SE ABREN PASO HACIA LOS FLANCOS PARA SORPRENDER A LOS ENEMIGOS

ÚNETE A PARTIDAS COOPERATIVAS A TRAVÉS DEL SISTEMA XBOX LIVE™

FULL SPECTRUM WARRIOR™

FECHA DE LANZAMIENTO: 28 DE JUNIO 04

LAS VIDAS DE LOS HOMBRES DE LOS ESCUADRONES ALPHA Y BRAVO DEPENDEN DE LAS DECISIONES QUE TOMES COMO SU COMANDANTE. ELLOS NO RESPIRARÁN, NO PESTAÑEARÁN, NO MOVERÁN UN MÚSCULO HASTA QUE SE LO ORDENES.

LAS HABILIDADES DE LA INFANTERÍA, LA SANGRE FRÍA Y EL TRABAJO EN EQUIPO ROZAN, SI CABE, LA PERFECCIÓN. Meristation.com

LOS USUARIOS DE XBOX PODRÁN DISFRUTAR DE FORMA EXCLUSIVA DE LO QUE VIVE, PIENSA Y LA MANERA EN QUE ACTÚA UN MARINE AMERICANO... ES FULL SPECTRUM WARRIOR. SIMPLEMENTE REAL. XB MAGAZINE

DISTRIBUIDO POR:
PROEIN
www.proein.com
C/ Hermanos G[illegible] N[illegible], 37, E[illegible] C, [illegible]
2[illegible]7 Madrid - Telf: 91 [illegible] 29 40 - Fax: 91 [illegible] 74 57
ASISTENCIA AL CLIENTE: [illegible]1 406 29 64











↑ Si te gusta revolcarte en el fango como a un cerdo en su pocilga, con este juego te lo vas a pasar pipa.

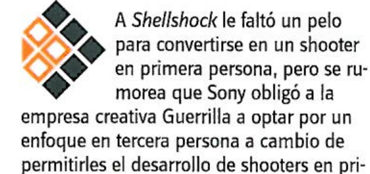

↑ Cambia los trofeos por armas.


↑ Prometen una muy buena IA.

ShellShock: Nam'67

La guerra es un infierno, y aquí tienes tu billete de ida sin retorno...

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: GUERRILLA
EDITOR: EIDOS
LANZAMIENTO: JUNIO 2004

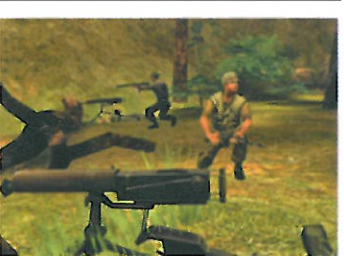


A *Shellshock* le faltó un pelo para convertirse en un shooter en primera persona, pero se rumorea que Sony obligó a la empresa creativa Guerrilla a optar por un enfoque en tercera persona a cambio de permitirles el desarrollo de shooters en primera persona exclusivos para PlayStation.

ShellShock no se casa con nadie, y refleja la inmoralidad y la insensibilidad que los soldados americanos brindaron a los enemigos y a los civiles involucrados en la truculenta guerra de Vietnam. En este juego puedes desmembrar a los afines al Vietcong y recoger los pedazos a modo de truculento *souvenir*.

Las misiones obedecen a una trama y reflejan influencias de todas y cada una de las películas que han retratado el conflicto bélico a lo largo de la historia. Pero lo mejor es el final; justo cuando parece que estás a punto de evacuar tras la adrenalítica batalla definitiva, la cosa se complica de tal modo que pierdes el control y, según nos han prometido, la acción deriva hacia un final que, a imagen y semejanza de la guerra real, priva a los estadounidenses de la tan ansiada victoria.


↑ Deberás afrontar muchos combates.


↑ Neutraliza las ametralladoras .


↑ En la jungla, cualquier cosa que se mueva puede ser un enemigo...

Pedazos de piña

En *ShellShock: Nam '67*, si lanzas una granada o apuntas a una parte del cuerpo específica, provocarás lo que Eidos ha dado en llamar el «despiece», que no es otra cosa que la desmembración parcial de tus enemigos. Queda claro, pues, que este juego no resulta muy recomendable para los más pequeños de la casa y que la clasificación por edades estamos seguros de que no bajará de los 18 años.


↑ «Me amenazaron con las zapatillas!»


↑ «Las guerras nunca son justas.»



La Venganza... mejor servirla en caliente
Esta vez es algo personal... a Ryu Hayabusa, el temido asesino ninja, le hierve la sangre cuando el oscuro Vigor Empire asesina a su maestro. Para vengarse de los que le han traicionado, Ryu desata su ira y emprende esta aventura en la que se confunde el límite entre el bien y el mal, y donde pondrá a prueba todo en lo que siempre ha creído.
Siente la furia de Ryu Hayabusa cuando destruya a sus enemigos con precisas armas ninja y técnicas letales. Tu misión: aniquilar el Vigor Empire, derrotar al Santo Emperador y recuperar la espada mágica "Ryuken".
NINJA GAIDEN
Libera el ninja que llevas dentro.
16+
www.pegi.info
SÓLO PARA XBOX
www.ninjagaidengame.com
TECMO
100% GAMES
Team NINJA
XBOX
LIVE



ESCRÍBENOS: Si tienes cualquier duda, queja, estás atascado en un juego o conoces un truco para alguno de los juegos de Xbox, no dudes en escribirnos a esta dirección: xbox.mad@mcediciones.es

TÓCALA OTRA VEZ, SAM

Lo primero que quiero comentar es que me he pasado *Splinter Cell: Pandora Tomorrow* en tres días. Me lo he terminado tan rápido porque he jugado cada día más de cinco horas. Ahora tengo una duda, ¿sacarán un *Splinter Cell 3* que incluya más armas?

Manuel Fernández (carta)

Estás de enhorabuena ya que Ubi Soft anunció durante el pasado E3 la tercera entrega de las aventuras de Sam Fisher. Además de presentarlo, mostró vídeos e imágenes de lo que será su tercera incursión para Xbox. En esta ocasión, Sam tendrá nuevos movimientos, nuevas armas y un renovado y mejorado motor gráfico que pondrá al límite la consola.

¿WARCRAFT EN XBOX?

Me gustaría preguntar si *Warcraft*, cuya versión para PC está en pleno desarrollo, también aterrizará en Xbox. Sería perfecto tener ese pedazo de juego... Y otra cosa: ¿sabéis si *Pro Evolution Soccer* llegará también a Xbox?

Esther Ibáñez (correo electrónico)

Sobre el tema de *Warcraft* no vamos a poder darte buenas noticias. En Blizzard andan bastante ocupados terminando *World of Warcraft*, un juego de rol *on line* multijugador con mundos persistentes para PC, además de pulir y retocar *Starcraft Ghost*, su espectacular debut en lo que a consolas se refiere. Teniendo en cuenta lo perfeccionistas que son "estos chicos" y lo poco que se prodiga el género de la estrategia en Xbox (o en cualquier consola), no vemos muy factible una posible conversión del legendario título a Xbox. Tendremos que conformarnos con *Goblin Commander* (si es que finalmente sale a la venta), *Alien Vs Predator Extintion* o *Commandos 2*. En cambio, sí podemos ofrecerte buenas noticias respecto a *Pro Evolution Soccer* ya que su cuarta entrega llegará a finales de año para Xbox.

METAL ARMS

Os escribo para solicitar vuestra ayuda en una fase del juego *Metal Arms* que no puedo superar. Estoy atascada en el nivel 8 en la lucha contra ZombieBot, ese enemigo al que mencionáis en vuestro análisis. Esperando vuestra respuesta os saludo atentamente.

Elena Molina (carta)

SECCIÓN CARTAS

Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo San Gervasio 16-20 08022 Barcelona



Desde el foro

www.revistaoficialxbox.net

Eingaard está un poco indignado en el foro por una confusión entre el sonido de los juegos de GameCube (Dolby Pro-logic II) y el usado en Xbox (Dolby Digital 5.1), siendo superior éste último como ya se comentó en la revista. **Beon** publica un mensaje en el que aparecen las ventas de consolas en Japón, un punto con el que habitualmente suelen atacarnos los detractores de Xbox. Y es que, no en vano, a la consola de Microsoft sigue resistiéndosele el país del sol naciente, a pesar de los numerosos alicientes que la compañía de Seattle ofrece a los nipones para que se hagan con la consola. **Molist**, por su parte, tampoco está muy contento porque uno de sus mandos esta empezando a fallar, pero como bien dice **bleq_el_unico:** si lo tienes en garantía no tienes más que llamar al servicio técnico para que te den una solución. **Tricornio** con tanto juego de coches no ha conseguido encontrar un volante Ferrari que lleva tiempo buscando; ahora está de enhorabuena porque acaba de presentarse un modelo compatible con varias consolas, entre ellas Xbox. **Spigel,** no contento con el excelente *Soul Calibur 2*, también espera una conversión del recientemente anunciado *Tekken 5*; de momento, Namco sólo ha mencionado la conversión para PS2, así que sólo podemos esperar por si, finalmente, el juego sigue los pasos de *Ridge Racer* o *Soul Calibur 2*. **Halomaster** llega con fuerza después de unos meses de ausencia para recomendar algunos juegos: *Ninja Gaiden, Hitman Contracts y... ¡Sudeki! ¡Fable! ¡Doa Ultimate*! ¿Habrá podido hincarles el diente a estos últimos? ¿Quizá se ha pasado por el E3? Para intercambiar vuestras opiniones y solucionar vuestras dudas, nos encontraremos donde siempre: www.revistaoficialxbox.net.

Nos alegra ver que son muchos los jugadores y jugadoras que aprecian las virtudes de un juego no demasiado conocido, que sin embargo encierra muchas horas de diversión. No obstante, hay que reconocer que no es un juego fácil, como demuestra la situación de tu carta. ZombieBot intentará ponerte las cosas muy duras; lo que tienes que hacer es dispararle con las armas más pesadas que tengas, aprovechando el momento en que se queda parado con la boca abierta para tratar de colarle una granada en la misma. Este proceso habrá que repetirlo 2 o 3 veces hasta que esté completamente destruido. No olvides recoger munición para cohetes que verás en los alrededores, cerca de las paredes, ni provocar a ZombieBot para que rompa las zonas del suelo bajo las que hay recargas de energía y munición. Suerte, verás como no es tan difícil como parece.

RECORDANDO A TETRIS

Mi pregunta está relacionada con el juego *Tetris Worlds*, en el que se ha fijado mi mujer en la revista número 22. Ya sé que existe en *Xbox Live* por la revista, pero mi pregunta es: ¿Se comercializa este juego? Lo pregunto porque lo he estado buscando para mi cónyuge, que es una fanática del *Tetris*, y no lo encuentro por ningún lado. Gracias, espero vuestra respuesta.

José Manuel (correo electrónico)

Cuando un juego no tiene una tirada demasiado grande y lanzan muy pocas unidades en España, puede haber problemas para encontrarlo como el que tú tienes. Prueba mediante las tiendas que venden por Internet o directamente en la distribuidora en España, por si aún tuvieran algunas unidades disponibles en el almacén.

CUESTIONES VARIADAS

Tengo 13 años y poseo una Xbox desde hace año y medio. Tengo unas cuantas preguntas y sugerencias para vosotros. ¿Por qué no incluís demos jugables de proyectos de EA? Me gustaría mucho ya que soy *fan* de sus juegos y, en general, las novedades tienen un precio bastante alto; por eso, es muy recomendable poder probar los juegos con antelación antes de aventurarnos en la compra del título en cuestión. También me gustaría que se incluyeran trucos para juegos antiguos ya que chicos como yo aún no hemos podido terminarlos. Soy seguidor de *Harry Potter*, *El Señor de los Anillos*, *Splinter Cell* o *Project Gotham Racing*. ¿Han salido ya las primeras versiones en Classics? Por último, me gustaría saber si saldrá un juego de Fórmula 1 con nuestro campeón Fernando Alonso para Xbox.

Jorge Rouco (carta)

Sobre el tema de las demos, tenemos que decirte que cada mes intentamos incluir algunas de las más importantes de las que están disponibles en el mercado en el momento de editar la revista. Pero no siempre hay demos de todos los juegos que tienen previsto empezar a comercializarse; precisamente, EA es una compañía no demasiada amiga de hacer demos de sus juegos. Sobre los trucos, intentaremos ayudarte puntualmente si nos explicas dónde estás atascado, así que anímate y envía tus dudas de cada juego en concreto. Varios de los juegos que mencionas ya están en la opción Classics, como *Splinter Cell* o *Project Gotham Racing*, pero no te olvides del primer *Rallisport Challenge* o *MotoGP*, si te gustan los juegos de competición. En cuanto a Formula 1, la licencia pertenece a Sony por lo que no veremos una secuela del mismo en Xbox. No obstante, recientes juegos como *PGR2*, *Toca Race Driver 2* o *Rallisport Challenge 2* dejan muy cubierto el apartado de la velocidad en nuestra consola. Y síguele la pista muy de cerca a *Forza Motosports*...

ACCESO EXCLUSIVO

IMÁGENES EXCLUSIVAS

Alístate en el ejército, viaja por todo el mundo, destruye monumentos históricos e intercambia balazos con grupos de nativos insurgentes.

GHOST RECON 2

¿Crees en los fantasmas? Esta excelente secuela convencerá a todos los escépticos

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **RED STORM**
EDITOR: **UBISOFT**
LANZAMIENTO: **NOVIEMBRE 2004**
JUGADORES: **1-16**
WEB: **WWW.UBISOFT.COM**

EN RED STORM, empresa creadora de este *shooter* en equipos de Tom Clancy, soplan vientos de cambio. El tradicional enfoque en primera persona de *Ghost Recon* está pasando por la planta de cirugía camarística para someterse a un transplante completo de motor que redundará en una mejora sustancial del comportamiento físico del mismo. Diagnóstico postoperatorio: una máquina de combate que atraerá a innumerables hordas de usuarios de Xbox hacia el hiperrealista caos de la guerra jugona.

Ghost Recon y *GR: Island Thunder* son dos títulos ejemplares del entorno Xbox. Aunque han aparecido en otros formatos, las mejores versiones son las de Xbox. Para reforzar el apartado Live que ha hecho de *Ghost Recon* uno de los juegos *on line* más famosos del entorno Xbox. *Ghost Recon 2*, sin embargo, parece dispuesto a brindar una experiencia bélica aún más completa.

Otro mérito de *Ghost Recon* fue el de sentar las bases del tremebundo éxito de otra de las franquicias de Tom Clancy, *Rainbow Six 3*. De hecho, el exitoso reposicionamiento de *Rainbox Six* es el inductor principal de las nuevas directrices que va a seguir *Ghost Recon 2*.

Rainbox Six 3, transformó un *shooter* sólo apto para profesionales en un juego al que cualquiera podía hincarle el diente de inmediato. En pocas palabras, la mercadotecnia de la franquicia funcionó a la perfección y logró ampliar la base de usuarios y mejorar el juego sin echarlo a perder.

Mediante una estrategia similar, *Ghost Recon* se transformará en un *shooter* de pelotones en tercera persona que, a fin de cuentas, se parecerá más a la saga *Conflict* de SCi que al *Ghost Recon* que hemos disfrutado hasta la fecha. De este modo, se podrá distinguir claramente a las dos franquicias de Tom Clancy, *Rainbow* y *Ghost*, como *shooters* en primera y tercera persona respectivamente.

El escenario del conflicto también estará próximo al de *Conflict: Vietnam* ya que *Ghost Recon 2* se localizará en el Extremo Oriente.



La guerra se traslada al Extremo Oriente.

Christian Allen, diseñador de Red Storm, explica el por qué: «Por lo visto en títulos anteriores, sabíamos que el escenario permitía disfrutar de una experiencia visual única al tiempo que plantaba el telón de fondo necesario para albergar la tensión y la fascinación que los usuarios esperan del juego. Como en todos los títulos de Clancy, queremos que los jugadores se imbuyan tanto de la acción como de los entresijos de la historia. Por este motivo, pensamos que un territorio situado en el Extremo Oriente nos permitía ambientar una historia envolvente que atrajera a los potenciales usuarios.» Por lo tanto, que todo el mundo se prepare para adentrarse en »



VAN A HACER EL A-GHOST-O
De momento, disponemos de pocos detalles sobre los modos de juego para Xbox Live. Lo que sí sabemos es que su presencia, como siempre en la saga, será de vital importancia. Si el modo Live cooperativo raya a la altura que todos esperamos, no vamos a poder dormir en mucho tiempo.



Si crees que pintan bastos, pide que te envíen un caza y problema resuelto.



Recuerda: si vas a la guerra, no te olvides del casco.



Fíjate en el realismo de las expresiones faciales.



Los escenarios gozan de una dosis de realismo mucho más generosa.

un mundo plagado de pagodas, dragones de piedra, farolillos de papel y ruinas de antiguas civilizaciones.

Los escenarios son algo más que simples decorados. La remodelación total del motor del juego incorpora el código de física del Havok 2 (el mismo que se está empleando para la creación de *Half-Life 2*). Robbie Edward, productor de Red Storm, comenta que el Havok 2 permitirá «establecer interacciones físicas a los vehículos, los objetos destructibles, cadáveres y pequeños cuerpos rígidos». Además, las explosiones y las colisiones afectarán de forma directa al campo de batalla. El coordinador de autenticidad de Red Storm, Travis Getz, asegura que «entre las novedades que afectan a la jugabilidad se incluye la posibilidad de derribar aeronaves y pedir refuerzos tanto a la infantería como al ejército del aire, algo que resultaba imposible en anteriores entregas de *Ghost Recon*». Semejante tipo de acciones redundarán en «hundimientos de edificios, accidentes de helicóptero y movimientos corporales hiperrealistas». Características todas ellas, según Travis, que servirán para que *Ghost Recon 2* «ilustre a la perfección el caos inconmensurable que conlleva cualquier guerra.»

«El apartado gráfico y artístico de *Ghost Recon 2* supondrá un avance enorme con respecto a *Ghost Recon 1*», explica Brian Tate, director artístico de Red Storm. «No hay un solo aspecto referente a los

A TODA MÁQUINA

Las ruedas, aspas y turbinas que guardarán tu espalda.

Los vehículos jugarán un papel importante: su desplazamiento obedecerá a tus movimientos e incluso dispararán contra ciertos objetivos. No podrás manejar ni los tanques y los jeeps, pero lo más probable es que puedas situarte a su rebufo para ponerte a cubierto e incluso utilizar las armas que monten en sus torretas.



TANQUES Tienen una pinta tan realista que en ocasiones parece que estés viendo el telediario.



JEEPS En este campo de batalla del futuro próximo, los jeeps siguen gozando de gran protagonismo.



HELICÓPTEROS La aparición súbita de una de estas bestias siembra el pánico entre los enemigos.



Aquí tenemos un granadero en guardia. Lo sabemos por el lanzagranadas que luce ese M16 bajo el cañón.



Los efectos del agua también son muy reales.

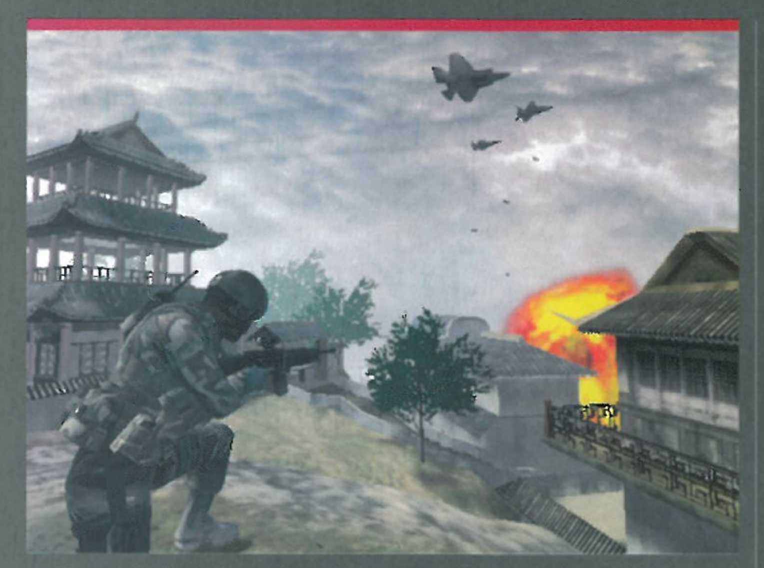


Nuevos efectos de visión nocturna.

CAZAFANTASMAS

¿Sufres una plaga de dictadores? La solución: incursión aérea por todos los flancos.

En la nueva entrega de *Ghost Recon* podrás reclamar que se lleve a cabo un ataque aéreo con cazas o helicópteros. Se trata de una peculiaridad típica de la saga de *Conflict* que se incorporará como novedad en *Ghost Recon 2*. ¿Imaginas su potencial en una partida multijugador en Xbox Live?



El apoyo desde el aire puede servirte, por ejemplo, para castigar un objetivo específico dentro de una ciudad antes de proceder al asalto.



Los helicópteros llevan un arsenal imponente, y disparan unos misiles que no dejan títere con cabeza en tierra.

Entre las novedades que afectan a la jugabilidad se incluye la posibilidad de derribar aeronaves y pedir refuerzos

gráficos de *Ghost Recon 2* que no se haya transformado, potenciado o mejorado muy por encima de los niveles de calidad del primer título.» Personajes, armas, vehículos y escenarios gozarán de un mayor número de polígonos y de texturas mucho más afinadas que en cualquier entrega anterior de *Ghost Recon*. Esta secuela aprovechará al máximo el potencial de Xbox y explotará sin mesura sus sistemas avanzados de sombreado de píxels y vértices. Hablando en plata, y por boca de Tate, «esto se traduce en materiales y superficies espectaculares y de aspecto real que mejoran en muchos enteros la calidad global del producto.»

El atractivo de *Ghost Recon* como *shooter* puro y duro tenía su contrapunto en un profundo elemento estratégico que permitía una planificación compleja, previa a la misión, de las incursiones, del papel específico que debía jugar cada equipo de especialistas y de la coordinación entre los equipos antes y durante los combates. Red Storm asegura que, a pesar de los grandes cambios introducidos en *Ghost Recon 2*, seguirá otorgando una importancia suprema a las tácticas. Travis Getz tranquiliza a la enorme base de incondicionales con sus palabras: «No faltarán los elementos tácticos por equipos que espera todo *fan* de *Ghost Recon*.» De todos modos, esperamos que la secuela sea más asequible, con un elemento de planificación opcional que se pueda automatizar de forma sencilla, sobre todo por parte de los que prefieren pasar a la acción de inmediato.

Queda claro que *Ghost Recon 2* estará dirigido a una audiencia mucho más amplia y que será mucho más accesible que sus complejos predecesores. Travis Getz confirma que desde Red Storm «están racionalizando la experiencia para que el juego atraiga a todo tipo de jugadores.» Uno de los ejemplos más claros lo tenemos en la nueva interfaz, que ofrece un sistema que «permite que la ejecución de órdenes sea más rápida, intuitiva y realista». Si la simplificación que sufrió *Rainbow Six 3* en su estreno para Xbox salió tan bien, no hay ninguna ra-



CARNICERÍA HAVOK

El nuevo motor físico Havok 2 te permitirá disfrutar de escenas como ésta: lanzas una granada, que se dirige botando hacia su objetivo y, tras una explosión espectacular, la metralla y los cuerpos despedazados vuelan por los aires con un realismo sin parangón. Cuando se disipa la onda expansiva, los efectos de la carnicería son patentes en el escenario.

LOS OTROS»

De momento, se ha confirmado la presencia segura de tres secundarios de lujo dentro de tu equipo, por lo que suponemos que deberás dirigir a un equipo de cuatro especialistas y que podrás pedir refuerzos de infantería a cualquiera de los otros equipos controlados por la IA. Cada uno de los miembros de tu equipo provendrá de un cuerpo diferente y gozará de una habilidad especial. Suponemos que el cuarto personaje en discordia será un soldado de infantería normal y corriente.



ARTILLERO El sargento Nick M. Salvatore es el encargado de machacar las posiciones contrarias con su rifle automático M249.



TIRADOR El sargento Mike Kim es el francotirador del equipo. Con su M16 equipado con mira eliminará al objetivo que se le ordene.



GRANADERO El sargento Derrick Parker monta un lanzagranadas M203 en su rifle M16A4, así que cuando necesites fuego de dispersión, reclama su ayuda.

Se ha echado mano de unos efectos visuales de primera: el fogonazo de los cañones, el restallido de los cartuchos tras un disparo, el dibujo de la trazadora en el aire.

«Hemos incorporado una cantidad de material inconmensurable con la intención de plasmar toda la intensidad de la guerra.»

» zón para pensar que con *Ghost Recon 2* no vaya a pasar lo mismo. Seguro que se incorporará un sistema de auriculares similar para ejecutar las órdenes por voz, o tal vez una roseta de comando desplazable de fácil manejo que no denoste en absoluto la compleja herencia táctica de la franquicia.

Cambios de cámara y de motor aparte, la novedad más importante de la experiencia a los mandos radicará en la premisa de la «guerra total» ya que *Ghost Recon 2* toca todos los palos. Aunque no podrás pilotar los vehículos, éstos gozarán de un protagonismo imponente y, sobre todo, interactivo: tanques, jeeps, helicópteros, cazas, bombarderos... Todos jugarán un papel importantísimo en los momentos vitales del conflicto. «Hemos incorporado una cantidad de material inconmensurable en *GR2* con la intención de plasmar toda la emoción e intensidad de la guerra total», asegura el diseñador Christian Allen. «Las mejoras introducidas en los apartados sonoro y gráfico potenciarán el realismo del juego y brindarán a los jugadores una experiencia única». La envergadura de la secuela supera en muchos enteros a los imponentes escenarios del original y «el alcance de las misiones estará muy por encima de lo visto en cualquier otro juego hasta la fecha.» Allen pretende que los usuarios vivan en sus propias carnes la experiencia de la guerra a través de *Ghost Recon 2*; con este objetivo en mente, Allen asegura que Red Storm «ha superado la apuesta inicial en todos los aspectos, desde la producción hasta la tecnología necesaria para crear la guerra virtual más realista de todos los tiempos». La verdad es que resulta harto difícil no creer ciegamente en sus palabras.



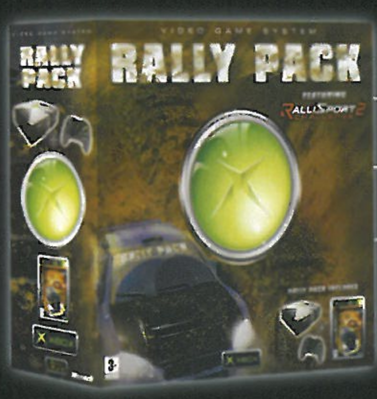
INFORMACIÓN ADICIONAL

» ME EMBARGA LA EMOCIÓN

Uno de los reclamos que utiliza Red Storm para vender su juego es el de la «jugabilidad emocional». Con esta frasecita quieren decir que la secuela trasladará la experiencia de una guerra total directamente al televisor de tu casa. Y todo apunta a que no se trata de un farol.

Sube y agárrate fuerte.

No los hay más rápidos en su categoría.

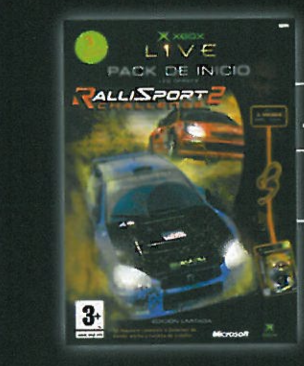


Juego

+Consola

+Mando

RALLY PACK



Juego

+3 Meses de Xbox® Live

+Communicator

PACK DE INICIO





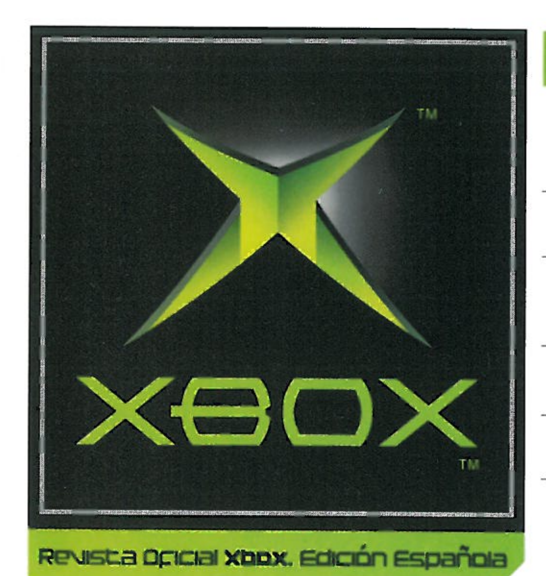


it`s good to play together

xbox.com/rallisport2







ANÁLISIS

¡Bienvenidos a la sección de Análisis de la edición española de la Revista Oficial Xbox! Para comprender nuestra política de puntuaciones es importante familiarizarse con los parámetros que vamos a seguir. Sólo así no se te escapará ni un detalle de los juegos. ¡Disfrútalos!

PUNTUACIÓN



8,5-10,0
LA ELITE DE LOS JUEGOS PARA XBOX. LOS MEJORES TÍTULOS DISPONIBLES.

7,5-8,4
UN JUEGO DE CALIDAD QUE HAY QUE TENER MUY EN CUENTA.

6,5-7,4
JUEGO PARA SEGUIR TENIENDO PRESENTE, PERO QUE PRESENTA ALGUNA CARENCIA.

5,1-6,4
LA PUNTUACIÓN DE UN TÍTULO QUE NO OFRECE DEMASIADO.

2,6-5,0
UN JUEGO MEDIOCRE AL QUE NO PRESTARÁS MUCHA ATENCIÓN.

0,0-2,5
UN JUEGO MALO, MUY MALO.

VEREDICTO

POTENCIAL
¿Cómo es técnicamente el juego? ¿Aprovecha el potencial de Xbox? ¿Cómo es de impresionante?

ESTILO
¿Qué elegancia tiene el juego? ¿Cómo es de bueno, o malo, cada uno de los elementos del diseño? ¿Tiene buena apariencia? ¿Qué sentimientos provoca?

ADICCIÓN
¿Puede el juego llegar a envolverte en él? ¿Parecen las horas minutos mientras dura una partida? ¿Los controles son instintivos o complicados?

LONGEVIDAD
¿Cómo de largo es el juego? ¿Cuánto tiempo te mantendrá pegado a tu consola? ¿Vale realmente lo que cuesta?

LO MEJOR
+ En este apartado informaremos sobre algunos de los mejores y más excitantes aspectos de los juegos...

LO PEOR
- ...Y, por supuesto, también conocerás los aspectos negativos del juego, si es que los tiene.

RESUMEN
Ésta va a ser nuestra opinión general del juego. Resumiremos el análisis en un pequeño, pero explícito, comentario.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
10//10

CUÁL ES EL SIGNIFICADO DE NUESTROS ICONOS

Al principio de cada análisis aparece un recuadro titulado «Información del Juego». Este recuadro informa sobre quiénes son el desarrollador, el editor y el distribuidor del juego. También aparece la fecha de lanzamiento del título, cuántos jugadores pueden compartir partida en la opción multijugador y la sede Web del juego, si es que dispone de ella. Además de esta información, también pueden aparecer iconos como los de la derecha, que tienen diferentes significados.



ELITE DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cualquier juego que tenga una puntuación de 8,5 o superior entra a formar parte de nuestra elite de juegos para Xbox. Cuando veas este icono, puedes estar seguro de que el juego te va a cautivar.



JUEGO DEL MES DE LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
Cada mes, el equipo de la Revista Oficial Xbox Edición Española otorga al mejor título el galardón de «Juego del mes».



XBOX LIVE
Si aparece este icono al principio de un juego significa que el título tiene continuidad en el servicio de juegos *on line* de Microsoft.



EXCLUSIVO XBOX
Cuando aparece este icono al principio del análisis significa que Xbox es la única plataforma en la que este título está disponible.



VÍDEO
En nuestro DVD exclusivo aparece un vídeo con imágenes del juego.



DEMO
En nuestro DVD exclusivo hay una demo jugable del título.

ANÁLISIS DEL MES



DRIV3R
Una vez más, Reflections ha conseguido sorprendernos con un juego casi perfecto. Descúbrelo todo acerca del bombazo de este verano.
026



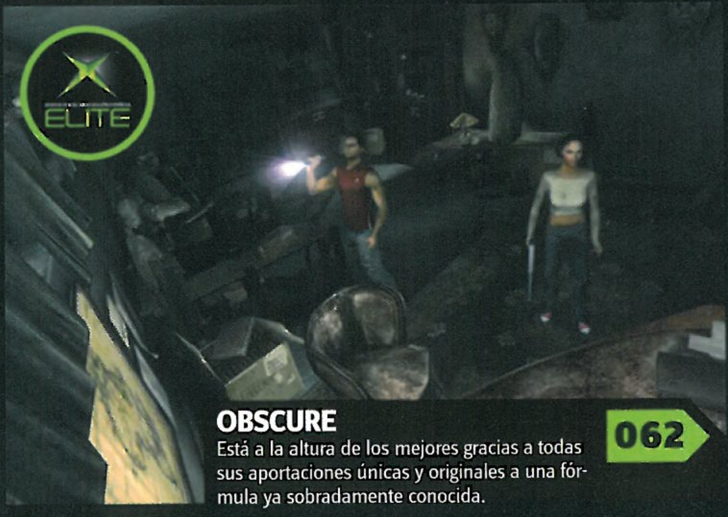
FULL SPECTRUM WARRIOR
038
Pandemic ha dedicado mucho esfuerzo para presentar a una serie de soldados que se comportan como tales a la hora de la verdad.



RALLISPORT CHALLENGE 2
Incluye muchos aspectos de simulación; el sistema de control, la física de daños y cómo estos afectan a la conducción así lo atestiguan.
034



BREAKDOWN
054
Mezcla un puñado de innovación, un poquito de juego de lucha, otro tanto de FPS y un guión propio de una aventura.



OBSCURE
Está a la altura de los mejores gracias a todas sus aportaciones únicas y originales a una fórmula ya sobradamente conocida.
062



RED DEAD REVOLVER
Consigue condensar todo el espíritu de las *pelis* del oeste en un shooter de acción en tercera persona. No te lo pierdas
060

DRIV3R

La obra cumbre de Reflections aterriza en Xbox

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **REFLECTIONS**
DISTRIBUIDOR: **ATARI**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.DRIV3R.COM**
PEGI: **+18**



UN ADELANTO

Surca las calles de tres ciudades perfectamente recreadas a bordo de cualquier coche que puedas imaginar; de paso, imparte un poco de ley a tu manera.







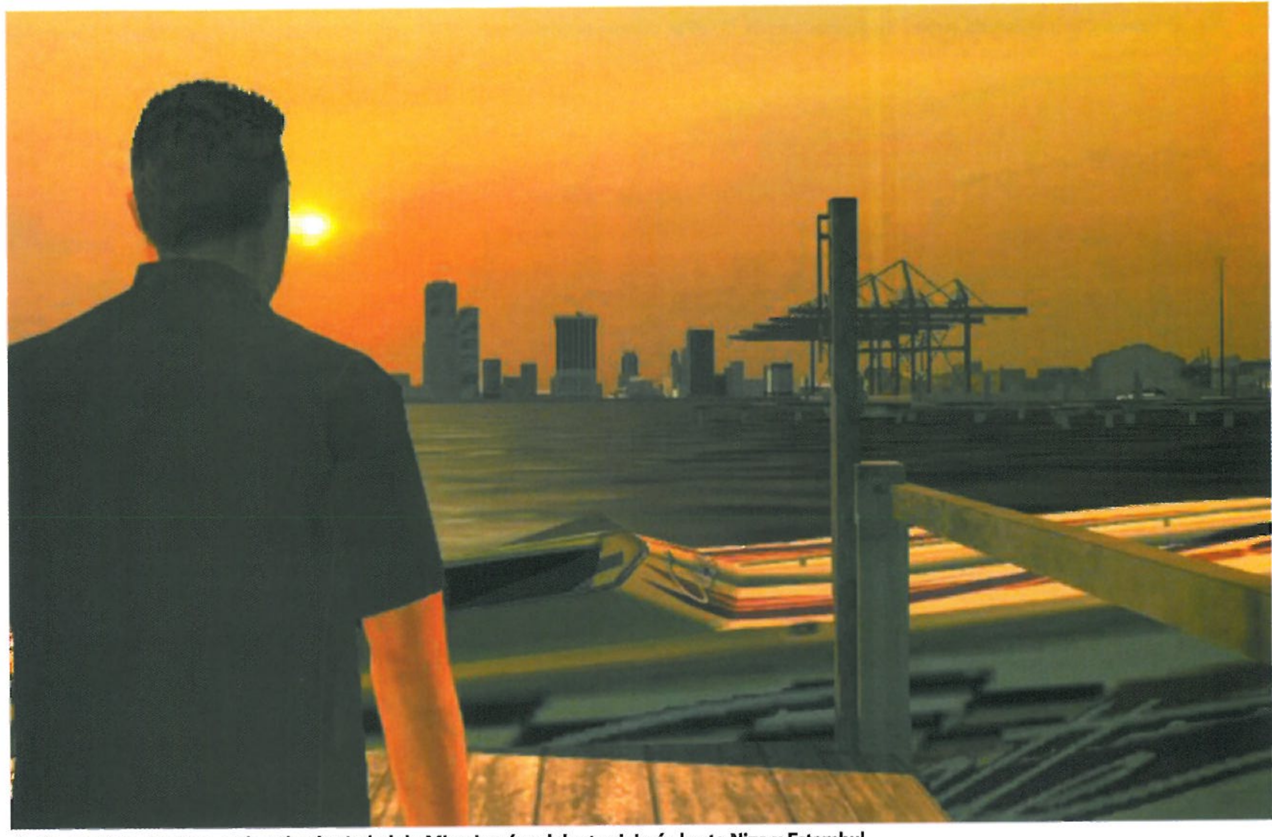
ES TOTALMENTE imposible que hasta ahora nunca hayas oído a hablar de la nueva obra maestra de Reflections, *Driv3r*. ¿Tenemos razón, verdad? Y probablemente creas que ya lo sabes todo acerca de este juego. Normal, nosotros también pensábamos de la misma forma hasta que probamos la versión final. Fue entonces cuando nos dimos cuenta de la grandeza de *Driv3r* y de que lo que teníamos entre manos no era un simple videojuego. Es mucho más, es una experiencia única que debe ser vivida al máximo ya que en muy pocas ocasiones tenemos la oportunidad de disfrutar de algo tan bien realizado y que ofrece tantas virtudes. Tanner se ha tomado su tiempo para regresar, pero lo ha hecho por la puerta grande y la espera ha valido la pena. Una vez más, Reflections ha conseguido sorprendernos con un juego casi perfecto. Sigue leyendo y descúbrelo todo acerca del bombazo de este verano.

Cuando hace ya algún tiempo apareció en el mercado el título de Rockstar, *Grand Theft Auto 3*, el mundo de los videojuegos cambió de golpe, sin previo aviso. Hay un antes y un después desde el momento en el que *GTA3* se puso a la venta; los juegos parecieron llegar a la mayoría de edad con este título. Y que nadie lo entienda mal, *GTA3* y su secuela, *Vice City*, no han recibido todos los premios habidos y por haber gracias a su violencia gratuita. Ni siquiera sus gráficos, su banda sonora o su argumento de lo más peliculero son lo más destacado del juego. Sin ningún tipo de duda, lo más impresionante de *GTA3* fue y sigue siendo su jugabilidad *abierta*. Por primera vez en la historia de los videojuegos, »

INFORMACIÓN ADICIONAL

CON VOZ PROPIA
Un juego que quiera codearse con las superproducciones de Hollywood debe disponer de unas voces que estén a la altura; *Driv3r* las tiene. La voz de Tanner corre a cargo del actor Michael Madsen, Mickey Rourke ha prestado la suya al siniestro Jericho, la guapa Michelle Rodríguez es la sexy y peligrosa Calita y Ving Rhames es el compañero de Tanner, Tobias Jones. Un cásting de lujo, sin duda.

AUTOMÁTICAS AUTOMÁTICAS
Cuando te desplaces a pie y quieras dispararle a algún malo, verás que el control del personaje es parecido al de juegos como *Brute Force*. Dispones de un punto de mira que mueves con la palanca analógica derecha y cuando lo pones encima de tu enemigo, debes disparar. Parece simple, pero pronto descubrirás que apuntar manualmente es más difícil de lo que nos gustaría a todos. Nuestro consejo es que vayas al menú de opciones y actives la opción de apuntar automáticamente. Tampoco funciona a la perfección, pero tu puntería mejorará un poco.



Tu aventura empieza en la soleada ciudad de Miami; más adelante viajarás hasta Niza y Estambul.





Los descapotables son bonitos, pero como esas nubes traigan agua...



Puedes desplazarte a pie, pero si tienes un coche, utilízalo.

TÚ ERES EL DIRECTOR

Driv3r incluye una opción que se nos antoja absolutamente genial y que consiste en editar las repeticiones de las misiones como si fueras un auténtico director de cine. Cumple una misión y si crees que has conducido de forma espectacular, abre el editor y tendrás la posibilidad de colocar diferentes cámaras, elegir el ángulo de visión, poner la acción a cámara lenta y, en definitiva, montarte tu propia película de acción y conducción. Cuando le cojas en tranquillo, te pasarás horas probando diferentes tomas y cortes con los que alardear después ante tus compañeros y familia.



Se mire por donde se mire, *Driv3r* es un juego que no tiene desperdicio

tuvimos una sensación de libertad total y real. Y no nos referimos solo al hecho de vagar por la ciudad a lomos de cualquier coche que se nos antojara robar. Lo que de verdad nos impresionó fueron las mil y una maneras que había de avanzar en el juego y superar los niveles. Ese fue el verdadero triunfo del juego de Rockstar y de sus programadores. ¿Y por qué estamos hablando de *GTA*? Bueno, salta a la vista que este juego y *Driv3r* pertenecen al mismo género y que es inevitable no compararlos, aunque sólo sea un poco. A decir verdad, de igual modo que *Wolfenstein 3D* y *Doom* fueron los padres de los shooters en primera persona, podemos asegurar que *Driver* y *GTA* han sido los padres de los títulos de acción y conducción. Y apurando un poco el tema, casi tendríamos que darle el título de padre a la compañía Reflections y el de tío o primo hermano a Rockstar. Pero vamos a dejarnos de cosas de familias porque ya se sabe que cada familia es un mundo y seguro que al final acabaríamos todos peleados y enfadados.

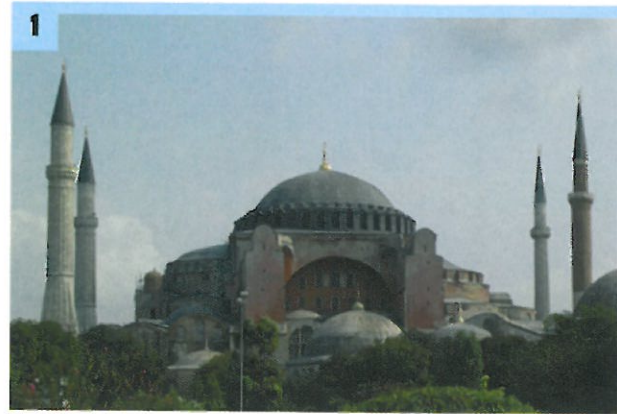
Se mire por donde se mire, *Driv3r* es un título que no tiene desperdicio. Impresionante en todos los aspectos, ya sea en el visual, en el sonoro o en el de la jugabilidad. Es una auténtica superproducción en el mundo de los videojuegos y eso es algo que se nota en todos y cada uno de sus polígonos, texturas y efectos de partículas. Pero vayamos por partes.

Driv3r te permite jugar en tres modos de juego distintos. El más simple y asequible a primera instancia de todos es el que te permite merodear a tus anchas por cualquiera de las tres ciudades que incluye el juego. Al principio sólo podrás acceder a Miami y Niza, pero pronto desbloquearás Estambul; entonces, solo te faltará decidir con qué vehículo quieres empezar y a qué hora del día quieres hacerlo. Además de ser un modo perfecto para hacerte con los controles del juego y

FICCIÓN MUY REAL Viaja con nosotros a cualquier lugar...

El trabajo que han llevado a cabo los diseñadores de *Driv3r* es realmente impresionante. Echa un vistazo a las siguientes imágenes y busca las diferencias, si es que las hay...

1



Aquí tienes una foto real de la mezquita de Sofía en Estambul. Impresionante, ¿verdad?

2



He aquí una captura del trabajo de los diseñadores de *Driv3r*. ¿Sabrías que no es real si no te lo hubiésemos dicho?

3



Más ejemplos. Ésta es una imagen real de una centrica plaza de la francesa ciudad de Niza.

4



Y una vez más, tenemos que quitarnos el sombrero ante lo que han conseguido en Reflections.

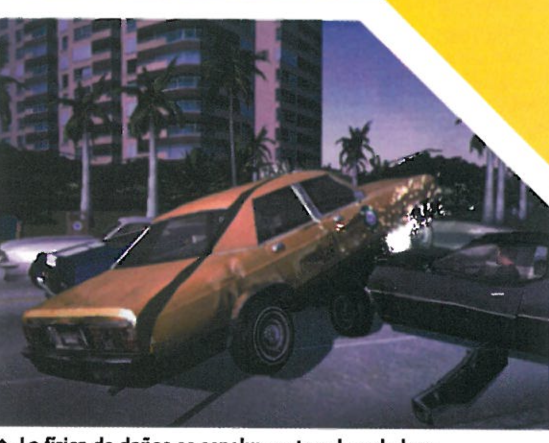
INFORMACIÓN ADICIONAL

¡PERO SÍ SABE NADAR!
Una de las mayores sorpresas que nos hemos llevado al jugar con *Driv3r* es que su personaje sabe nadar. Sí, parece una tontería, pero no deja de ser un pequeño detalle gracioso a tener en cuenta y algo que podrás experimentar nada más empezar tu aventura en la piscina que Tanner tiene en su casa.

ESA CARA ME SUENA...
¿Sabes quién es Martin Edmonson? Deberías saberlo ya que se trata ni más ni menos que del *jefazo* de Reflections. Cuando se empezó a trabajar con el primer *Driver* hace ya algunos años, quizás en un intento por inmortalizarse, decidió utilizar su rostro en el personaje principal, Tanner. Así pues, en *Driv3r* se ha repetido la operación y volvemos a jugar con el señor Edmonson, es decir, con Tanner y con la cara de Martin.



El comportamiento del tráfico en las ciudades es todo lo realista que puedas imaginar.



La física de daños es espeluznante y demoledora.



El control de las motos funciona de maravilla.

practicar tus habilidades al volante, también te permite disfrutar de algunas de las mejores vistas que hayas podido ver en un juego. Los escenarios son, simplemente, enormes. La distancia del horizonte se nos antoja infinita y el solo hecho de conducir tranquilamente (o rápidamente, como tu prefieras) por las calles *poligonizadas* de *Driv3r* es un lujo que nadie debería dejar escapar. Será aquí cuando de verdad empezarás a maravillarte con la obra de Reflections.

En segundo lugar tenemos lo que se ha dado a llamar Juegos de Conducción. Como seguramente ya habrás supuesto, en este modo se te pedirá que lleves a cabo pequeñas misiones en las tres ciudades del juego a bordo de todo tipo de vehículos. En ocasiones, deberás perseguir a un coche y dispararle hasta que se detenga y, en otras, el perseguido serás tú y deberás tener la suficiente sangre fría al volante como para no estrellarte contra una pared o poste y caer en manos de tus enemigos.



LLEVATE UN KIT DE CINE A CASA

envía **KIT21** al **7202** (2000 puntos) y si sabes de cine, ya es tuyo



PREMIOS DIRECTOS
envía el ALIAS al 7202
ejemplo: PACK43 al 7202

PACK43 al 7202 (150 puntos) El retorno del rey



PACK44 al 7202 (150 puntos) Los Serrano 1ª Temporada





TLFN66 al 7202 (600 puntos) Nokia 6600



Si lo prefieres, puedes enviar uno de los alias para entrar en la promoción PREMIOS POR PUNTOS. *Promoción válida hasta el 30/07/04.*

Melodías y Logos

Envía **NP** 53404 al 7202
o llama al 806.52.60.69

Cód.20022	Cód.18737	Cód.18622
Cód.18502	Cód.18260	Cód.16167
Cód.09087	Cód.06417	Cód.04108
Cód.04154	Cód.04152	Cód.04145
Cód.12549	Cód.32750	Cód.32747

NP 59869 - Alanis Morissete - Everything
NP 60715 - Lenny Kravitz - Where are...
NP 54456 - Aventura - Obsesion
NP 59868 - Jamelia - Thank you
NP 59867 - Outkast - Roses
NP 53414 - Narcotic thrust - I like it
NP 60714 - Mcfly5 - colours in her hair
NP 59866 - The Corrs- Summer sunshine
NP 60713 - Franz ferdinand Matinee
NP 54455 - Andy y Lucas - El ritmo de...
NP 72191 - Mortal kombat - Techno...
NP 54272 - Danza del fuego - Mago de Oz
NP 53240 - Lethal industry - DJ Tiesto
NP 53009 - Freestyler - Boomfunk Mc
NP 60013 - Number of the beast - Iron...
NP 54353 - Papi Chulo - El chombo
NP 53221 - Infected - Barthez
NP 54371 - Nunca debí enam... - Camela
NP 72107 - Braveheart - DJ Sakin
NP 60570 - Bring to life - Evanescence
NP 54413 - En tu ventana - Andy y lucas
NP 62102 - Abre tu mente - Merche
NP 62005 - Coche fantastico 2 - tv
NP 61012 - Breathe - Prodigy
NP 59709 - Crazy in love - Beyonce feat...
NP 53014 - Ecuador - Sash
NP 60679 - In the shadows - The Rasmus

Sonidos Reales

Envía **NPS**16222 al 7202
o llama al 806.52.60.70

NPS 77045 > Harley Davidson
NPS 77091 > Risa de Thriller
NPS 77011 > Beso
NPS 77006 > Gemidos
NPS 77010 > Gemidos 2
NPS 77009 > Gemidos rapidos
NPS 77002 > Grito de Tarzan
NPS 77000 > 20th Century Fox
NPS 77008 > Oooh
NPS 77007 > Orgasmo
NPS 77116 > R2D2
NPS 77020 > Explosión
NPS 77119 > Bebe gracioso
NPS telefono > Teléfono antiguo
NPS 77075 > Gallo
NPS 77118 > Tirando del Water
NPS 77063 > Burro
NPS 77052 > Erupto bruto
NPS 77053 > Estornudo
NPS 77065 > Caballo
NPS 77064 > Caballo relinchando
NPS 77106 > Cazando al pavo
NPS 77066 > Cerdo
NPS 77122 > Hola, hay alguien?
NPS 77058 > Pedo
NPS 77123 > Que alguien me coja!
NPS raro > Raro, rar...ro......
NPS 77068 > Chimpace excitado
NPS 77096 > Leon rugiendo
NPS 77093 > Lobo
NPS 77059 > Risa malvada
NPS 77060 > Risa tonta
NPS 77051 > Vomito
NPS 77061 > Yehaw
NPS 77038 > Pistola 9 mm
NPS 77118 > Tirando del water
NPS 77020 > Explosión

Polifónicas

Envía **NPP** 84468 al 7202
o llama al 806.52.60.70

NPP 84613 - Sugarbabes - In the middle
NPP 84611 - Metallica - Whiskey in the jar
NPP 84610 - Hillary Duff - Come clean
NPP 84609 - Mana - Te llevare al cielo
NPP 84608 - Delta Goodrem - Throw it...
NPP 84607 - Will Young - Your game
NPP 84605 - Shin chan - Shin chan dance
NPP 84604 - Tiziano F. - Las cosas que no...
NPP 84602 - Linkin Park - Pushing me a...
NPP 84601 - Mago de oz - En un lugar
NPP 84600 - Andy y L... - El ritmo de...
NPP 84599- Extremodu... - Esclareci...
NPP 84594 - Alanis Mori... - Everything
NPP 84593 - Basement Jaxx - Good lu...
NPP 84591 - Blue - Breathe easy
NPP 84590 - Placebo - 20th Century...
NPP 84589 - The Rasmus - Time to...
NPP 84587 - David Bisbal - Como olvidar
NPP 84585 - Red H. chi... - Save the po...
NPP 84584 - Benny Benassi - Able to love
NPP 83786 - Desenchantee - Kate Ryan
NPP 83258 - Sevilla F.C. - Himno oficial
NPP 84531 - Chica de la hab... - Fran Pe...
NPP 82004 - A Dios le pido - Juanes
NPP 80642 - Enjoy the sil... - Depeche M...
NPP 82740 - Maldito Duende - H Del Sile...
NPP 84211 - Hit that - The Offspring
NPP 80137 - Enter Sandman - Metallica
NPP 84057 - En tu cruz me... - Chenoa
NPP 84489 - Els segadors - Himno
NPP 84362 - Champions League - Himno
NPP 80472 - Every breath... - The Police
NPP 80041 - Heaven - DJ Sammy feat...
NPP 84207 - El Padrino - Cine
NPP 83661 - Axel F 2003 - DJ Murphy...
NPP 80406 - Take on me - A-HA
NPP 82984 - Paquito El Cho... - Pasodoble
NPP 80623 - November Rain - Guns n...
NPP 84734 - Insoportable - El canto...
NPP 82430 - Devuélveme... - Antonio Or...
NPP 81684 - Mundian to... - Panjabi Mc
NPP 84538 - Ni una lagri... - David Busta...
NPP 84494 - La internacional - Himno
NPP 84586 - Al menos ahora - Nek
NPP 83580 - Weekend - Scooter
NPP 84731 - La vida al reves - Fran Perea
NPP 80014 - James Bond - Film
NPP 83918 - Where is the... - Black eyed...
NPP 84084 - 2 Minutes to... - Iron Maiden
NPP 84475 - Soy lo que me das - Chenoa
NPP 84744 - Malo - Bebe
NPP 84725 - El mundo - Efecto mariposa
NPP 80048 - El coche fant... - Television
NPP 80045 - Without Me - EMINEM
NPP 84002 - Tarzan Boy - Baltimora
NPP 84042 - Ratoncitos col... - Andy y L...
NPP 83604 - Loca - Malena Gracia
NPP 82284 - Color Esperanza - Diego To...
NPP 82364 - Chiquilla - Seguridad Social
NPP 83914 - No es lo mismo - Alejandro...
NPP 82247 - Cannabis - Skape
NPP 80074 - El equipo A - Theme
NPP 84724 - El bueno, el malo... - Henri...
NPP 80078 - Billy Jean - Michael Jackson
NPP 84572 - Infected - Barthezz
NPP 82813 - Mi Jefe - Mojinos Escozios
NPP 83731 - Videojuegos - metal Gear...
NPP 84248 - Losing my religion - REM
NPP 84532 - Ya nada volver... - El canto...
NPP 84733 - Retorciendo... - Fangoria
NPP 84439 - Para llenarme... - Ramon
NPP 83884 - El principe de... - Television
NPP 80285 - Charlie´s Angels - Theme
NPP 84215 - Baby boy - Beyonce
NPP 83933 - Rosas - La oreja de Van...
NPP 84231 - Bar coyote - Cine
NPP 84312 - Intro - Final Fantasy 10
NPP 82835 - Miénteme - D. Bisbal y E...
NPP 84682 - Cuentale al alba - El barrio
NPP 84263 - Traffic - DJ Tiesto
NPP 83866 - Bajo del mar - La sirenita
NPP 80023 - Austin Powers - Theme
NPP 84465 - Are you gonna... - Jet

Juegos

Envía **NPJ** 1010 al 7202
o llama al 806.52.60.50

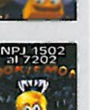








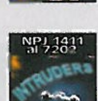






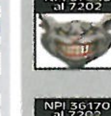










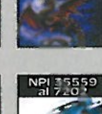






Fondos

Envía **NPI** 35236 al 7202
o llama al 806.52.64.86





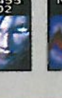








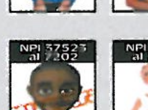




Fondos Animados

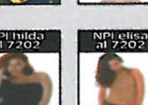
Envía **NPI** 35236 al 7202
o llama al 806.52.64.86

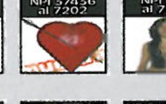



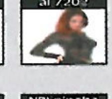


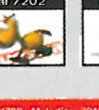
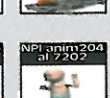


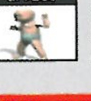




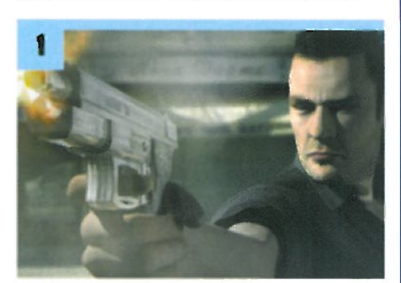








¡DE PELÍCULA!

Las secuencias de vídeo de *Driv3r* son mejores que la gran mayoría de las películas que hay actualmente en el cine.



Tanner en plena acción, empuñando un arma y esperando no errar el disparo ya que puede ser lo último que haga.



Si la policía anda de por medio, mala señal, seguro que habrá muertos, coches destrozados y calles desoladas. Pon un poco de paz.



El misterioso Jericho, que en el juego tiene la voz de Mickey Rourke, disparará a todo bicho que se mueva a su alrededor.



Tanner deberá bajar de su Mustang Cobra y empuñar un arma para meterse de lleno en la acción más frenética.



Podríamos vender esta captura como una postal de unas vacaciones estupendas si no fuera por el pequeño detalle de la explosión...



¿A quién no le sienta bien un paseo con barca por el mar?



Las misiones a pie no son tan divertidas como las que transcurren en vehículos.

La mayor parte de las misiones se desarrollan dentro de un vehículo o encima de una potente moto

La variedad de misiones es impresionante. Son originales, divertidas y no podrás parar hasta que las hayas cumplido todas. Además de desbloquear algunos extras la mar de interesantes y especiales, una vez más, este modo te servirá de práctica para el modo principal ya que si alguna vez has jugado con algún título de Reflections, sabrás perfectamente que estos chicos hacen juegos muy, pero que muy difíciles. Y no sólo en las últimas fases de la aventura. Nada más empezar te darás cuenta de que o eres un as al volante o nada tienes que hacer aquí, compañero.

Y llegamos al modo principal del juego que lleva por nombre Infiltración y que es donde se ha puesto toda la carne en el asador. Aquí se ha echado la casa por la ventana y se ha creado un argumento de película para acompañar una jugabilidad rematadamente soberbia y cautivadora. El héroe de los dos *Driver* anteriores, el policía encubierto Tanner, vuelve en esta tercera entrega y tú deberás embutirte en su piel para resolver el caso de un gran robo de coches. ¿Cómo puede hacerlo? Pues infiltrándote en una banda demostrando que eres un buen conductor (a ser posible una banda que necesite un conductor, por supuesto) y metiendo las narices en todos los asuntos que puedas vigilando que no se descubra tu tapadera y te vuelen la tapa de los sesos. ¿Qué no hay para tanto? Espera a superar un par de misiones y verás que los malos del juego son malos de verdad.

¿Jugaste con *GTA3*? ¿Recuerdas un nivel en el que tenías que liquidar a un tipo llamado Tanner? Puedes estar seguro que ese nombre no se eligió al azar ni que fue una broma de los chicos de Rockstar a Reflections. Pues bien, ¿quieres conocer otra curiosidad? El argumento de *Driv3r* gira entorno a un Gran Robo de Coches. ¿Sabes cómo se llama eso en inglés? Lo has adivinado, *Grand Theft Auto*. ¿Casualidad? Podría ser, pero menuda casualidad...



El Mustang Cobra es nuestro vehículo favorito dentro de todo el catálogo que ofrece el juego.

INFORMACIÓN ADICIONAL

EL PRECURSOR
La anterior obra de Reflections, *Stuntman*, fue un experimento original e innovador a partes iguales. Aunque hacía gala de una jugabilidad más que dudosa debido en gran parte a su alto nivel de dificultad, la verdad es que sirvió como entrenamiento a los chicos de Reflections para preparar lo que sería su obra más impresionante. Sin *Stuntman*, seguramente *Driv3r* no sería lo que es, un juego impecable en todos los aspectos.

CANTARES
Según cuenta el mandamás de Reflections, Martin Edmonson, cuando preparaba el primer *Driver* llamó a algunas compañías discográficas para incluir canciones en su juego y éstas o se rieron de él o lo ignoraron completamente. Pues parece que la cosa ha cambiado un poco ya que ahora son las compañías las que llaman a Edmonson y le piden, por favor, que incluya las canciones de sus grupos en sus próximos juegos. Quien ríe último...

DRIV3R Y RIDLEY SCOTT JUNTOS
Una combinación explosiva.

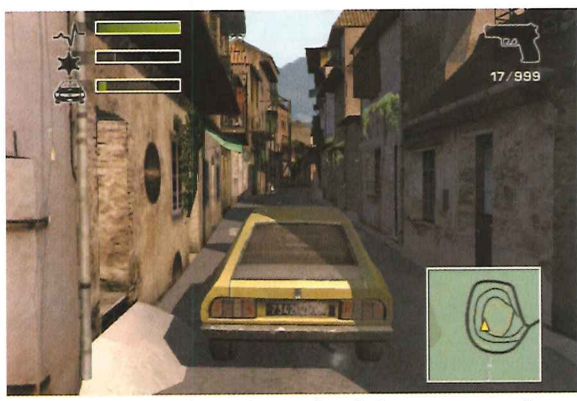
Con el objetivo de promocionar por todo lo alto el lanzamiento de *Driv3r*, Reflections ha contado con la inestimable contribución de la compañía de publicidad Ridley Scott Associates, propiedad de los directores de cine Ridley Scott y su hermano Tony. Esta compañía se ha encargado de realizar un cortometraje dividido en tres partes de un minuto cada una y que puede verse en la Web oficial de *Driv3r* (www.driv3r.com). El cortometraje se llama *Run the Gauntlet* y no solo supone una inversión en publicidad millonaria, si no que se trata de un acontecimiento único en la industria de los videojuegos ya que es la primera vez que se realiza un cortometraje de acción en Hollywood sólo para promocionar un juego.



¿Te has fijado en el coche volador del fondo?



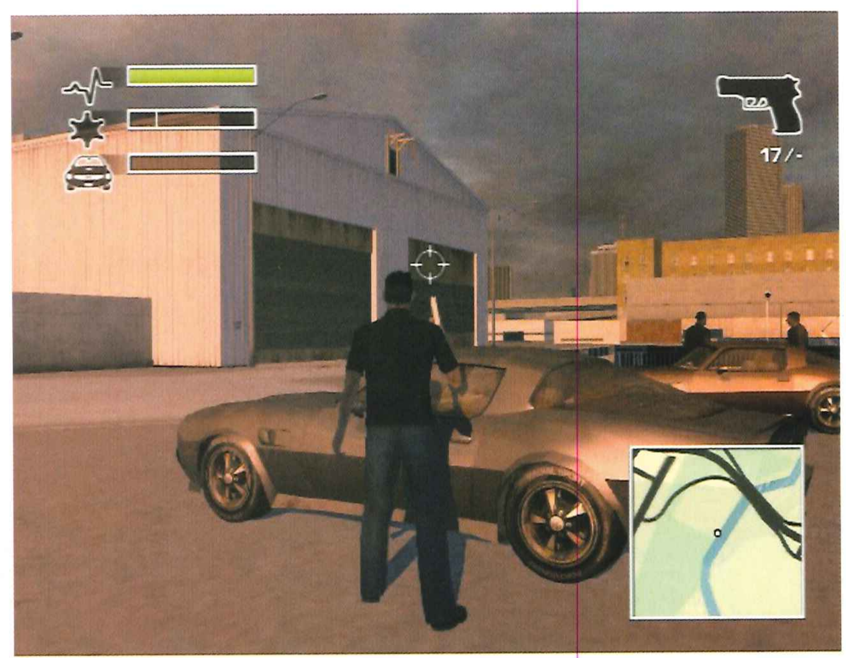
Aunque no corra mucho, un clásico es un clásico.



Las calles de Niza son más estrechas de lo que nos gustaría.



El editor de repeticiones funciona de maravilla.



En las primeras misiones del juego deberás demostrar a una banda de ladrones de coches que eres el conductor que necesitan.



El mapa que aparece en pantalla será tu mejor aliado en las persecuciones.

Ya lo hemos dicho antes, pero vamos a repetirlo por si no ha quedado claro: *Driv3r* es un juego difícil. Todos los títulos de Reflections lo son, pero tranquilo que no llega a los extremos de su anterior obra, *Stuntman*, en el que la excesiva dificultad echaba al traste toda su jugabilidad. Pero a diferencia de otros títulos que resultan frustrantes, *Driv3r* se deja jugar de maravilla y a cada nueva partida aprendes más sobre su *mecánica* de juego, sobre la forma de conducir sus vehículos y cómo superar cada nivel.

En el apartado técnico, *Driv3r* presenta unas cifras realmente espectaculares. Se han creado más de 30.000 edificios y hay más de 250 kilómetros de carreteras, autopistas, calles y callejones por los que correr a toda velocidad, además de las zonas abiertas como parques, aparcamientos y otras que tú mismo podrás explorar. El motor gráfico del juego es de aquellos que quitan el hipo. Estamos acostumbrados a ver gráficos fotorealistas en títulos de conducción como *Project Gotham Racing 2*, en los cuales la acción tiene lugar en circuitos cerrados. Pero lo que no habíamos visto nunca hasta ahora eran gráficos parecidos en escenarios tan vastos como los de *Driv3r*. Y más impresionante aún es ver cómo casi todos los objetos que aparecen en pantalla son destructibles. Aunque ya te avisamos: si intentas derribar un edificio dándole golpes con un camión, no lo conseguirás, los edificios no caen. Lo que sí conseguirás será destrozar en mil y un pedazos tu vehículo. Y es que la física de daños de *Driv3r* es, como el resto del juego, impresionante. Los coches pesan, las colisiones casi te dolerán de verdad y el comportamiento físico general del juego y de todos los objetos que aparecen en pantalla te dejará sin palabras.

Tendrás a tu disposición más de 50 vehículos diferentes, entre los que se incluyen desde simples utilitarios a auténticas máquinas de correr como el Mustang Cobra, pasando por motocicletas, furgonetas, camionetas, trailers, camiones, barcas y autobuses, entre otros. Todos ellos se manejan de forma distinta y muy pronto decidirás cuáles son tus favoritos, aunque según la misión que lleves a cabo, deberás conducir un tipo u otro de vehículo.

Aunque puedes salir de tu coche en cualquier momento de la partida, la mayor parte de las misiones se desarrollan dentro de un vehículo y, en parte nos alegramos de ello, ya que el control del juego funciona mucho mejor



↑ Las colisiones son tan reales y espectaculares que casi te dolerán.



↑ Te costará centrarte en la carretera.



↑ En Estambul no esperes conducir ningún Ferrari.

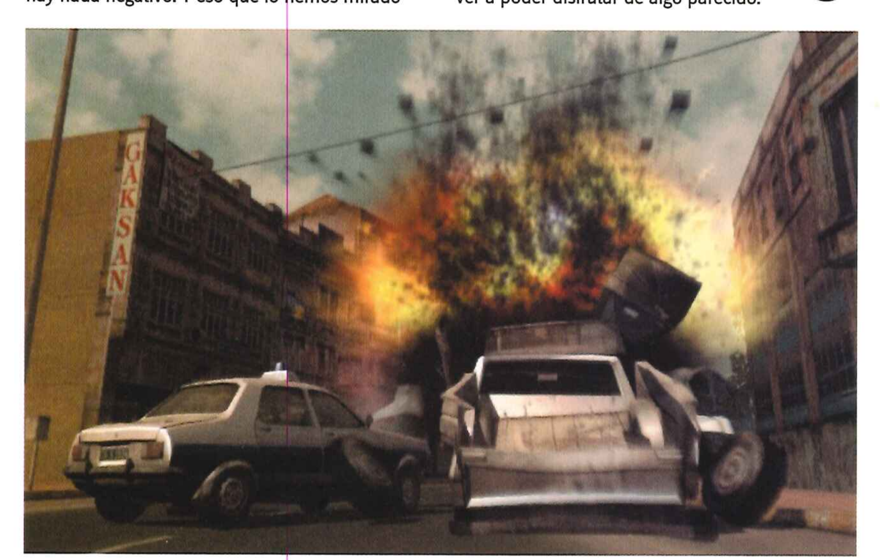


↑ Puedes destrozar todo lo que aparece en pantalla.

Es un juego difícil, todos los títulos de Reflections lo son, aunque nunca llega a ser frustrante para el jugador

» cuando Tanner viaja dentro de un automóvil que cuando lo hace a pie. Esa es quizás una de las pocas cosas que podemos reprocharle a *Driv3r*, que el control del personaje cuando va a *patita* no parece estar del todo depurado. Con la palanca analógica izquierda mueves al personaje y con la palanca derecha lo giras y apuntas con la pistola. Funciona, pero no es nada del otro mundo. Por lo que respecta al resto del juego, no hay nada negativo. Y eso que lo hemos mirado por todas partes y lo hemos jugado hasta que casi nos han sangrado los dedos.

Reflections nos ha hecho esperar para disfrutar de su obra más ambiciosa hasta la fecha, pero ha valido la pena. *Driv3r* ha cumplido con todas las expectativas y lo ha hecho con creces. Es todo lo que habías soñado y más. Probablemente sea el mejor juego del verano y tendremos que esperar bastante para volver a poder disfrutar de algo parecido.



↑ Los efectos de partículas te dejarán boquiabierto.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
En Reflections han conseguida estrujar los circuitos de Xbox al máximo y nos ofrecen unos escenarios y una física que pocas veces veremos.

ESTILO
Todo en *Driv3r* tiene un aire de superproducción increíble.

ADICCIÓN
Es difícil, pero no frustrante. Empezarás a jugar con él y no dejarás de hacerlo hasta que lo hayas terminado.

LONGEVIDAD
El modo principal te costará por su nivel de dificultad; depende de si vas directo al grano o si te tomas las cosas con calma.

LO MEJOR
- + ASPECTO GRÁFICO
- + FÍSICA DE DAÑOS
- + REFLEJOS DE LUZ
- + SECUENCIAS DE VÍDEO

LO PEOR
- - CONTROL DEL PERSONAJE CUANDO VIAJA A PIE
- - NADA MÁS...

RESUMEN
Una espectacular superproducción; *Driv3r* es uno hito en la historia de los videojuegos. No te lo pierdas por nada del mundo.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA



PEDIDOS TEL. ✆ 902 17 18 19

www.centromail.es

Servicio a domicilio





Recupera tu mundo.
Es la hora del asalto final.



Un antiguo mal ha despertado, y sólo 4 héroes pueden evitar que la oscuridad de Sudeki destruya la vida que siempre han conocido. Una sensual hechicera, un letal pistolero, un poderoso guerrero y una misteriosa cazadora deben sumergirse en el Reino de las Sombras y luchar hasta la muerte para recuperar su mundo. Una peligrosa senda llena de traiciones, magias increíbles y combates a vida o muerte te esperan en uno de los juegos de rol con más acción de la historia. Sudeki te va a dejar sin aliento.





it's good to play together

xbox.com/sudeki

12+ www.pegi.info



NUEVAS TIENDAS

MÁLAGA Fuengirola C.C. Miramar, Local b-26

MADRID M-40 C.C. Avenida M-40, C/ Mondragón, 1

A CORUÑA **A Coruña** C.C. 4 Caminos, L. R-2 C/ Ramón y Cajal, 53 ©981 143 111 **Ferrol** C.C. Odeón. Pol. Ind. A Gándara. ©981 386 480 **Santiago de Compostela** C.C. Área Central, ©981 575 512 • **ÁLAVA** **Vitoria-Gasteiz** C/ Adriano VI, 4 ©945 134 149 • **ALICANTE** **Alicante** • C.C. Gran Vía, Local B-12. Av. Gran Vía s/n ©965 246 951 - C.C. Puerta de Alicante, L. B-48 ©965 114 186 **Elche** C.C. Aljup. Local B-75 C/ Jacarilla s/n ©966 675 373• C/ Cristóbal Sanz, 29 ©965 467 959 **Torrevieja** C/ Fotógrafos Darblade, 13 ©965 709 984 • **ALMERÍA** **Almería** Av. de La Estación, 14 ©950 260 643 • **El Ejido** C.C. El Copo. Local 106 +107 ©950 480 230• **ASTURIAS** **Gijón** C.C. Los Fresnos, L. B-63 ©985 151 242 **Oviedo** C.C. Los Prados, L. 12 ©985 119 994 • **ÁVILA** **Ávila** C.C. El Bulevar. Av. Juan Carlos I, s/n ©920 219 108 • **BALEARES** **Palma de Mallorca** • C.C. Porto Pi-Centro - Av. I. Gabriel Roca, 54 ©971 405 573 • C/ Bolsería, 10 ©971 727 663 **Ibiza** C/ Vía Púnica, 5 ©971 399 101 **Inca** C/ Pelaires, 10 ©971 883 140 • **BARCELONA** **Barcelona** • C.C. Glories. Av. Diagonal, 280 ©934 860 064 • C.C. La Maquinista. C/ Ciutat Asunció, s/n ©933 608 174 • C/ Pau Claris, 97 ©934 126 310 • C/ Sants, 17 ©932 966 923 • C.C. Diagonal Mar. L. 3660-3670 ©933 560 880 **Badalona** • C/ Soledad, 12 ©934 644 697 • C.C. Montigalá. C/ Olof Palme, s/n ©934 656 876 **Barberá del Vallés** C.C. Baricentro. A-18. Sor. 2 ©937 192 097 **Hospitalet** C.C. Gran Vía 2. L.11. Av. Gran Vía, 75-79 ©932 590 229 **Manresa** • C/ Alcalde Armengou, 18 ©938 730 838 • C.C. Carrefour ©938 730 838 **Mataró** • C/ San Cristofor, 13 ©937 960 716 • C.C. Mataró Park. C/ Estrasburg, 5 ©937 586 781 • **BURGOS** **Burgos** C.C. La Plata, L. 7. Av. Castilla y León ©947 222 717 • **CÁDIZ** **San Fernando** C.C. Bahía Sur. L. C-17/18 ©956 592 528 • **CASTELLÓN** **Castellón** C/ Lagasca, 12, ©964 340 053 • **CIUDAD REAL** **Ciudad Real** C.C. El Parque-Eroski ©926 227 354 • **CÓRDOBA** **Córdoba** C/ Zoco Córdoba, Av. J. M. Martorell, s/n ©957 468 076 • C.C. La Sierra. C/ Poeta E. Prados, s/n ©957 273 331 • **CUENCA** **Cuenca** C.C. El Mirador. Av. Mediterráneo s/n L. 60 ©969 225 031 • **GIRONA** **Girona** C/ Emili Grahit, 65 ©972 224 729 **Figueres** C/ Morería, 10 ©972 675 256 • **GRANADA** **Granada** C/ Recogidas, 39 ©958 266 954 **Motril** C/ Nueva, 44. Edif. Radiovisión ©958 600 434 • **GUIPUZCOA** **San Sebastián** Av. Isabel II, 23 ©943 445 660 - **Irún** C/ Luis Mariano, 7 ©943 635 293 • **HUELVA** **Huelva** C/ Tres de Agosto, 4 ©959 253 630 • **JAÉN** **Jaén** Pasaje Maza, 7 ©953 258 210 • **LAS PALMAS DE GRAN CANARIA** **Las Palmas** • C.C. La Ballena, L. 1.5.2 ©928 418 218 • Pº de Chil, 309 ©928 265 040 • C.C. 7 Palmas, L. 208 ©928 419 948 • C.C. El Muelle ©928 265 416 **Fuerteventura** C.C. Atlántico. ©928 160 072 **Lanzarote-Arrecife** C/ Coronel I. Valls de la Torre, 3 ©928 817 701 **Vecindario** C.C. Atlántico, L. 29, Planta Alta ©928 792 850 • **LEÓN** **León** Av. República Argentina, 25 ©987 219 084 • **MADRID** **Madrid** • C/ Preciados, 34 ©917 011 480 • Pº Santa María de la Cabeza, 1 ©915 278 225 • C.C. La Vaguada. L. T-038 ©913 782 222 • C.C. Las Rosas, L. A-13. Av. Guadalajara, s/n ©917 758 882 **Alcalá de Henares** C/ Libreros, 17 ©918 802 692 **Alcobendas** C/ Ramón Fernández Guisasola, 26 ©916 520 387 **Alcorcón** C.C. 3 Aguas (Carlos III),L. 158 ©916 194 424 **Getafe** C/ Madrid, 27 Posterior ©916 813 538 **Las Rozas** C.C. Burgocentro II, L. 25 ©916 374 703 **Móstoles** Av. de Portugal, 8 ©916 171 115 **Pozuelo** Ctra. Húmera, 87 Portal 11, L. 5 ©917 990 165 **Torrejón de Ardoz** C.C. Parque Corredor, L. 53 ©916 562 411 **Villalba** C.C. Planetocio. Av. Juan Carlos I, 46 ©918 492 379 **Madrid Xanadú** C.C. Xanadú, Ctra. Extremadura, Km 23,5 • **MÁLAGA** **Málaga** C/ Almansa, 14 ©952 615 292 **Fuengirola** Av. Jesús Santos Rein, 4 ©952 463 800 **Vélez-Málaga** C.C. El Ingenio. L- B-45. ©952 541 178 • **MURCIA** **Murcia** C/ Pasos de Santiago, s/n ©968 294 704 **Cartagena** C/ Alameda de S. Antón, 20 ©968 321 340 • **NAVARRA** **Pamplona** C/ Pintor Asarta, 7 ©948 271 806 • **PALENCIA** **Palencia** C.C. Las Huertas. Av. Madrid, 37 ©979 730 464 • **PONTEVEDRA** **Pontevedra** C.C. Vialia, L. 6. C/ Calvo Sotelo, s/n ©986 853 624 **Vigo** C/ Elduayen, 8 ©986 432 682 **Vigo** C.C. O Troncal, Travesia de Vigo s/n ©986 270 626• **SALAMANCA** **Salamanca** C/ Toro, 84 ©923 261 681 • **SANTA CRUZ DE TENERIFE** **Santa Cruz Tenerife** C/ Ramón y Cajal, 62 ©922 293 083 **Tenerife** C.C. Meridiano. C/ Aurea Díaz Flores s/n. ©922 204 350• **SEVILLA** **Sevilla** • C.C. Los Arcos. L. B-4. Av. Andalucía, s/n ©954 675 223 • C.C. Pza. Armas. L. C-38. Pza. Legión, s/n ©954 915 604 • **TARRAGONA** **Tarragona** Av. Catalunya, 8 ©977 252 945 - **TOLEDO** **Toledo** C.C. Zoco Europa, L. 20 - C/ Viena, 2 ©925 285 035 • **VALENCIA** **Valencia** • C/ Pintor Benedito, 5 ©963 804 237 C.C. El Saler, L. 32A - C/ El Saler, 16 ©963 339 619 **Aldaia** C.C. Bonaire, L. B-352 Ctra. N-III Km. 345 ©961 920 002 **Torrent** C/ Vicente Blasco Ibáñez, 4 bajo Izda ©961 566 665 • **VALLADOLID** **Valladolid** C.C. Avenida - Pº Zorrilla, 54-56 ©983 221 828 • **VIZCAYA** **Bilbao** Pza. Arriquibar, 4 ©944 103 473 **Barakaldo** C.C. Max Center. Bº. Kareaga, s/n locA-21 ©944 970 220 • **ZARAGOZA** **Zaragoza** C/ Cádiz, 14 ©976 218 271 **Zaragoza** C.C. Augusta. Av. de Navarra, 180 ©976 312 988 **Zaragoza Gran Casa** C.C. Gran Casa, C/ María Zambrano, 35 ©976 526 631.

Promociones no acumulables a otras ofertas o descuentos.
Precios válidos y vigentes del 1 de julio al 1 de agosto.

LAS TIENDAS CON ♻ DISPONEN DE SEMINUEVOS GARANTIZADOS

RECUERDA: ¡COMPRAMOS TUS JUEGOS USADOS!



Las competiciones sobre hielo son las más complicadas y divertidas de *Rallisport Challenge 2.*

INFORMACIÓN ADICIONAL

RÁPIDO Y FURIOSO
A lo largo del juego y cuando hayas ganado un buen puñado de competiciones, empezarás a desbloquear los coches del famoso Grupo B, que en la vida real fueron prohibidos por disponer de una potencia de caballos *descontrolada.* También hay clásicos como el Ford GT40, pero no sirven de mucho si lo que quieres es romper récords de velocidad.

COMPLETAMENTE ROTO
En más de una ocasión, al colisionar con un objeto romperás el parabrisas de tu coche y tu ángulo de visión se verá drásticamente reducido. La solución: vuelve a chocar y rompe del todo el cristal. Problema resuelto.

¿Listo para ensuciarte de verdad con el barro?

RALLISPORT CHALLENGE 2

UN ADELANTO

Súbete a bordo de los coches más veloces del mundo y corre por el barro, la arena y el asfalto más realista.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **DIGITAL ILLUSIONS CE**
DISTROBUIDOR: **MICROSOFT**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-4 SYSTEM LINK, 1-16 XBOX LIVE**
WEB: **WWW.XBOX.COM/ENUS/RALLISPORTCHALLENGE2**
PEGI: **+3**



El freno de mano es la clave para el éxito en el hielo.

ESTAMOS realmente asombrados. Hace tan sólo un mes comentábamos en estas mismas páginas esa joya de la conducción virtual de Codemasters que lleva por nombre *Toca Race Driver 2;* entonces, poco podíamos imaginar que en tan poco tiempo pudiéramos disfrutar de otro título de carreras tan impresionante. *Rallisport Challenge 2* es una experiencia que no deberías perderte por nada del mundo ya que ha tomado prestado lo mejor de todos y cada uno de los juegos de conducción que hay en el mercado y lo ha mezclado de una manera absolutamente soberbia. Además, le ha añadido un toque personal por obra y arte de los chicos de Digital Illusions CE.

Aunque sigue bebiendo de la vertiente arcade del género, tal y como hizo su antecesor, en esta ocasión *RC2* incluye muchos aspectos de simulación y, por eso, el sistema de control, la física de daños y cómo estos afectan a la conducción del vehículo así lo atestiguan. Pero todo está ensamblado de una forma tan elegante que a los pocos minutos de juego no puedes evitar pensar que nunca antes habías visto nada parecido. Para que te hagas una idea, imagina los gráficos de *Project Gotham Racing 2* y *Toca Race Driver 2,* con la sensación de velocidad de *Burnout 2* y el sistema de control de cualquier *Colin McRae Rally.* ¿Te parece imposible que un juego lo tenga todo? Pues lo era hasta ahora, hasta la llegada de *Rallisport Challenge 2.* Este juego lo tiene absolutamente todo. A todo lo mencionado anteriormente debes añadirle unos efectos de partículas sorprendentes (mira cómo tu coche arranca pedazos de barro o de cualquier terreno por el que se mueva), unos efectos de luz cegadores (cómo afecta la luz a los diferentes tipos de trazado es algo que debes ver con tus propios ojos), una física de daños demoledora y una distancia del horizonte que nunca antes habíamos visto en ningún juego. Cierto es que debes seguir la pista y que si te sales de ella, a los pocos segundos vuelves a estar en la carretera para seguir compitiendo, pero el hecho de disfrutar de unos escenarios tan enormes le da una sensación de inmensidad indescriptible a la experiencia de correr a más de 200km/h por el desierto de Australia, las montañas de Argentina o las peligrosas y curvadas carreteras de Mónaco.

Deberíamos tener un escenario preferido, pero en esta ocasión es imposible elegir ya que todos ellos están tan repletos de detalles y los niveles están tan bien diseñados que »

Lo que ha hecho Digital con los detalles supera cualquier previsión

DEMOLICIONES S.A.

No sólo deberás mantener firme tu pulso al competir, sino que también deberás mantener de una sola pieza tu coche.

Es inevitable que en algún momento del juego tu coche reciba tantos golpes que quede hecho trizas. Nosotros le hemos dado una buena tunda al MG Metro 6R4.



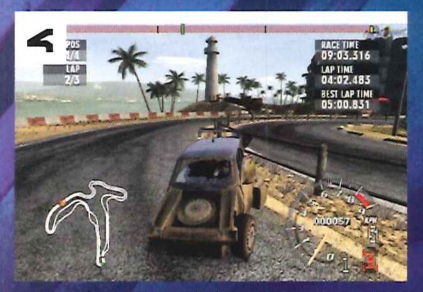
Un primer golpe y el parachoques se va de paseo. El coche puede continuar.



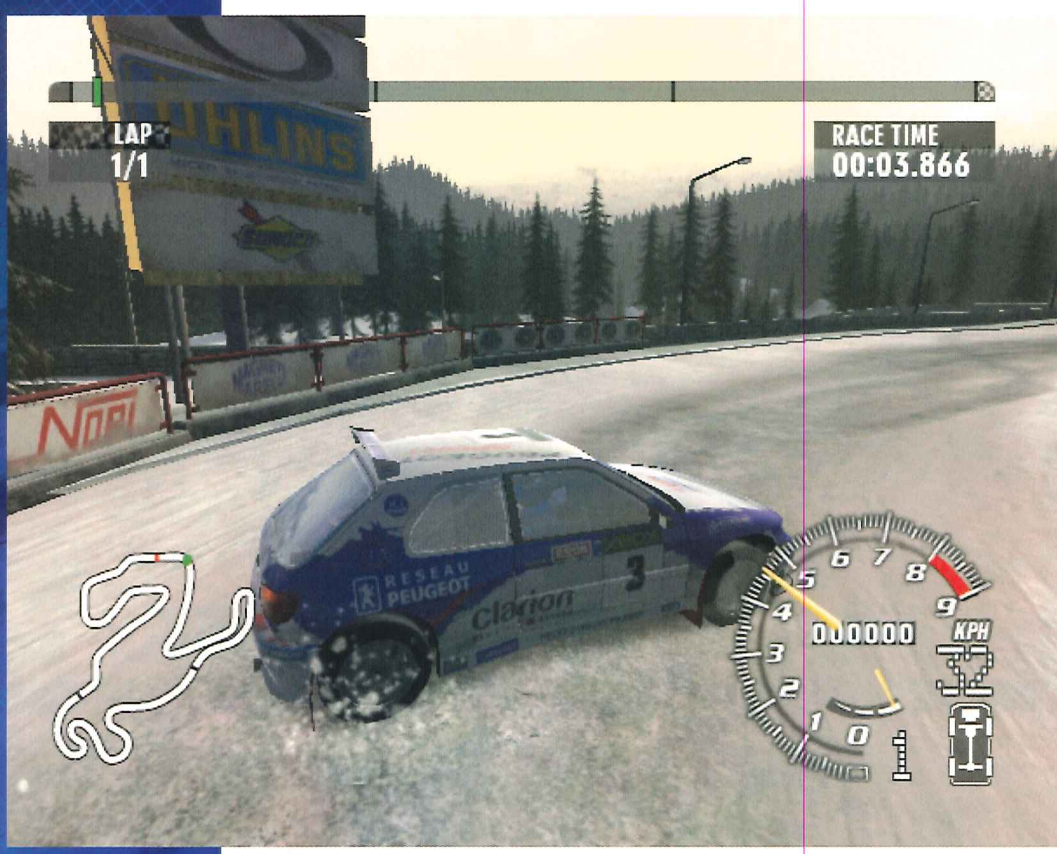
Un choque frontal rompe el parabrisas y una de las ruedas se separa del vehículo.



La dirección no responde y nos vamos directos hacia el público. Adiós a una puerta.



Nos despedimos de la capota y de muchas otras partes móviles...

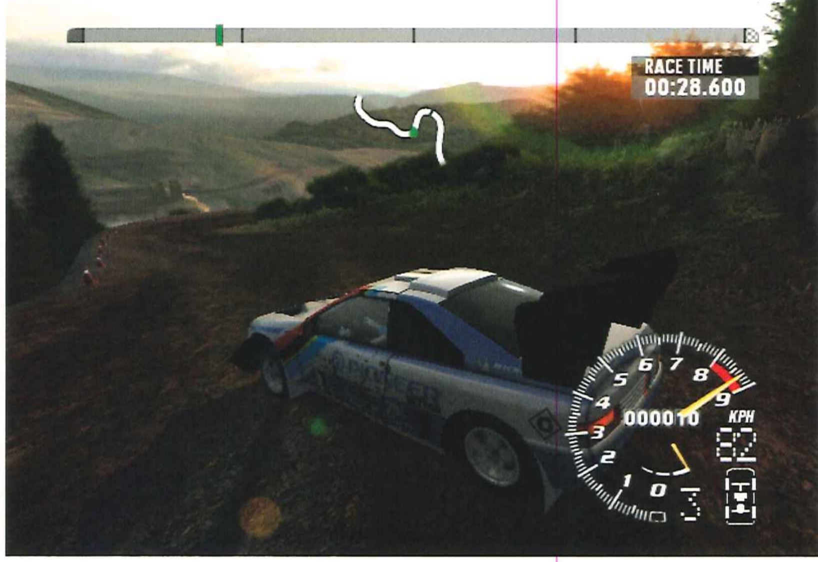


Podrás modificar tu coche para que se adapte mejor a las características de la competición.



CREA TUS COMPETICIONES
Además de ser totalmente compatible con Xbox Live, *Rallisport Challenge 2* también forma parte de la red de Microsoft XSN, en la que podrás crear tus propias ligas y torneos y establecer récords en las tablas de los mejores pilotos del mundo.

DE NEGRO
Si te cansas de los colores por defecto que incluyen los coches, simplemente condúcelos más de 50 kilómetros (unas 12 carreras) y desbloquearás algunos colores nuevos para tus bólidos.



¿Entiendes ahora lo de la impresionante distancia del horizonte?

Imagina los gráficos de *Project Gotham Racing 2* junto a la velocidad de *Burnout 2*

no es posible quedarse con uno. Los quieres todos y quieres que no se terminen nunca. La atención al detalle es algo que siempre se agradece, pero lo que han hecho en Digital Illusions CE con su *RC2* supera cualquier previsión. Se han superado con respecto a su primer título y han sobrepasado a cualquier otro juego de conducción del mercado. Nada se le puede reprochar en este aspecto.

Aunque *RC2* sea un juego ambientado en el apasionante mundo de los rallies, no se limita a las competiciones a contrarreloj que siempre hemos visto en títulos como *Colin McRae Rally*. Aquí, la variedad es mucho mayor y podrás disfrutar de cinco tipos de carreras distintas: están las competiciones de Rally, las de toda la vida y que poca explicación requieren; después está el llamado Rallycross, en el que corres en un circuito cerrado contra tres coches más; también está la competición Sobre Hielo, que ya habrás supuesto de qué va; el Crossover es muy parecido al Rallycross pero te enfrentas a un solo oponente; y, para terminar, está la prueba de Colina Arriba, una interesante y divertida carrera formada por varios trazados y que siempre están, pues eso, colina arriba. Esta última prueba será una de tus preferidas, puedes estar seguro, te engancharás a ella durante horas y horas.

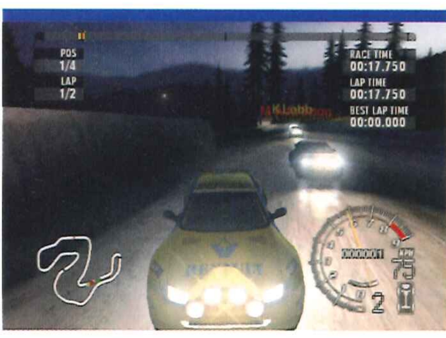
Todas las competiciones están mezcladas las unas con las otras y, en un momento dado, puedes estar escuchando cómo tu copiloto te dice que viene una curva cerrada y al cabo de unos minutos te verás lidiando con tres coches más en un circuito cerrado. Cada competición exige un tipo de conducción diferente y, por supuesto, cada vehículo es totalmente distinto a los otros. Está claro que siempre se trata de pisar el acelerador hasta el fondo y llegar el primero a la meta, pero la estrategia a seguir en cada circuito es muy distinta y la elección del coche determina las posibilidades de éxito o fracaso en tu cometido. Por no hablar de los ajustes

LUCES, CÁMARA, ACCIÓN ¡No apartes los ojos de la pista!

Rallisport Challenge 2 incluye algunos efectos de luces impresionantes que ayudan a que la experiencia de conducción sea algo nunca visto hasta ahora. Además de unos estupendos reflejos (en los coches) en tiempo real, el escenario también cambia de color y textura según la hora del día y el ángulo de la luz del sol.



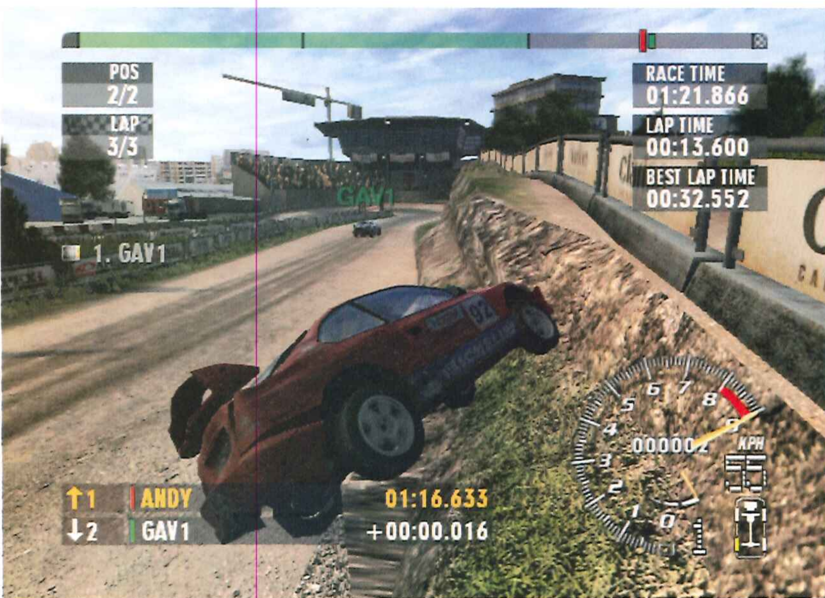
Las montañas y la nieve de los circuitos de Suecia brillan con luz propia. Las carreras nocturnas serán tu quebradero de cabeza.



Cuida bien los faros de tu coche, en medio de la noche serán la única arma disponible para ver el recorrido de la pista.



Los escenarios de Inglaterra nunca han tenido mejor aspecto que en este juego. Por una vez no está lloviendo, impresionante.



Aunque pongas el coche patas arriba tendrás la posibilidad de continuar compitiendo.



El Subaru Impreza, la mejor opción para una colina arriba.



La IA no te perdonará ningún fallo.



El freno de mano es siempre vital.

que puedes llevar a cabo en lo que a mecánica del coche se refiere. No te preocupes demasiado por cambiar las características de tu automóvil en los primeros niveles, pero deberás hacerlo más adelante o no sustentarás ninguna posibilidad de arañar algunos puntos al final de la carrera.

Por norma general, los simuladores suelen esconder un nivel de dificultad más alto que los títulos arcade. *RC2* tiene un poco de todo, pero su nivel de dificultad no es ni mucho menos elevado. En un par de horas, puedes terminarte el nivel Amateur. El nivel Profesional te llevará algo más de tiempo. Sólo en los dos últimos niveles la cosa se complica un poco, pero nunca llegando al extremo de que parezca imposible. Aunque si terminas con el modo de un solo jugador muy rápidamente, siempre puedes utilizar el fantástico Xbox Live para competir con gente de todo el mundo. ¿Ya sabías que *RC2* incluiría partidas multijugador a través de Xbox Live y System Link, verdad? ¡Claro, cómo no iba a incluir esta opción!

Si *Colin McRae Rally* no terminó de convencerte, *Rallisport Challenge 2* lo hará y te cautivará como ningún otro juego de conducción lo ha hecho antes. Es el mejor juego de rallies que existe en estos momentos y su soberanía durará muchos meses.



VEREDICTO

POTENCIAL
El juego más bello y rápido que ha pasado por Xbox. Su atención al detalle y la distancia del horizonte te dejará sin palabras.

ESTILO
Desde el rugir de los motores hasta la polvareda de humo que levantan, todo es estilo puro y duro.

ADICCIÓN
Ya sea para jugar cinco minutos o para dejarte absorber durante horas, te cautivará.

LONGEVIDAD
Siempre volverás para competir una vez más o para enfrentarte a otros rivales *on line*.



LO MEJOR
- SENSACIÓN VELOCIDAD
- ATENCIÓN AL DETALLE
- VARIEDAD DE COMPETICIONES
- ASPECTO VISUAL
- MULTIJUGADOR

LO PEOR
- MODO PRINCIPAL DEMASIADO FÁCIL

RESUMEN
Un título de conducción de aspecto visual impecable y que se deja jugar como ninguno. El *Halo* de los juegos de rallies.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,3//10

www.moviluniverso.com

LA MARCA QUE TE DA CALIDAD Y SERVICIO PARA TU MOVIL

Llamanos!!!
Atención al cliente
Telf: 902 01 30 16
Horario de at.cliente de lunes a viernes de 10h. a 17h.

Fondos

a color en tu movil

puedes llamar al 806 41 69 93

Envía **WAP21** + espacio + codigo de la foto elegida al **7494**

ej: WAP21 36904(imagen pucca) al 7494

Lo+pedido

36000	35440	35954
35914	35497	36295

36170	35937	36215	36648	36525	37030	36455	36213	35492	35230	36326
36613	36904	36232	35501	36337	36524	36155	37489	45007	36103	36903
36448	36901	35546	36523	35935	35332	45015	35365	36927	36635	37275
37177	35819	36244	36518	36236	36483	36634	35542	35427	36893	
37607	35221	36246	36329	35559	44019	36224	45009	36164		

llamadas perdidas de Bin Laden — Llamar

3 llamadas perdidas estamos buscándolas — Encontrar

TENER SEXO CONMIGO MATA... DE PLACER

1 llamada perdida de tu amante — Llamar

Animaciones

elma, rubias, andy, peter, amanda

ena, brenda, duo, cristi, leila

Polifonicos

Pon el tono que siempre has querido en tu movil

Envía **TONOS26** + un espacio y el código del tono al > **7494**

O si prefieres puedes llamar al 806 41 69 93

Buscatonos

envía TONOS26 + un espacio y una palabra para la búsqueda al 7494

Música : Top 20

84267	Buleria	David Bisbal
84680	Dragostea din tei	O-zone/haiducii
82652	Fiesta Pagana	Mago de Oz
84252	Hey ya	Outkast
82172	Barcelona	Himno oficial
84519	Left outside alone	Anastacia
84440	El señor de los anillos	Tema principal
80025	The Simpsons	Theme
84094	Himno de riego	Republica
84203	Dos gardenias	Latin lovers
80017	Mision Imposible	Film
84432	Fuente de energia	Estopa
83808	Himno de España	Himno
83188	Real Madrid	Himno oficial
84446	Cara al sol	Himno
80143	La Pantera rosa	Theme
84068	Du hast	Rammstein
80726	No woman no cry	Bob Marley
84652	My band	D12 & Eminem
83883	Fraggle Rock	Television

Música : Hard Rock

80277	Nothing else matters	Metallica
83655	Thunders truck	ACDC
80111	Sweet Child of Mine	Guns and Roses
81459	Smoke on water	Deep Purple
80298	Master of Puppets	Metallica
80137	Enter Sandman	Metallica
80623	November Rain	Guns n Roses
84084	2 Minutes to midnight	Iron Maiden
84455	God save the queen	Sex Pistols

Música : Novedades

84600	Andy y Lucas	El ritmo de Maria
84599	Extremoduro	Esclarecidos
84594	Alanis Morissette	Everything
84593	Basement Jaxx	Good luck
84591	Blue	Breathe easy
84590	Placebo	20th Century boy
84589	The Rasmus	Time to burn
84587	David Bisbal	Como olvidar
84585	Red hot chili peppers	Save the population
84584	Benny Benassi	Able to love

Música : Himnos

83477	Himno de Valencia	Comunidad Valenciana
82124	Atletico De Madrid	Himno oficial
82123	Athletic De Bilbao	Himno oficial
84436	Centenario Real Madrid	Himnos
84490	Asturias patria querida	Himno Asturias
84362	Champions League	Himno
83258	Sevilla F.C.	Himno oficial

Música : Manga

84290	To Zanarkand	Final Fantasy 10
84312	Intro	Final Fantasy 10
84295	Hikari	Kingdom heart
84326	Boss	Final Fantasy 7
84289	Zankoku na tenshi no thesis	Evangelon
84280	Eternity	Final Fantasy 10
84278	Head cha la	Dragon ball Z
84310	Jenova	Final Fantasy 7

Música : Cine-Tv

84067	El Exorcista	cine
80096	Pulp Fiction	Film
84064	Darth Vader Marcha imperial	Star Wars
80044	Rocky	Film
80125	Mortal Kombat	Film
80108	Benny Hill	Theme
83834	La abeja maya	Televisión
84433	Nos vamos a la cama	Los lunis
84437	Shin Chan	Sinosuke
83658	Star Wars	John Williams
80174	Expediente X	Television
80065	Friends	Theme
80024	The Matrix	Film
84434	Estas despedido	Anuncio Cocacola
80014	James Bond	Film
80043	The Terminator	Film
80091	20th Century Fox	Film
80074	El equipo A	Theme
84231	Bar coyote	Cine
84207	El Padrino	Cine
80285	Charlie´s Angels	Theme
80023	Austin Powers	Theme
83884	El principe de Bel air	Television
80238	Indiana Jones	Film
82054	Ain´t no mountain high enough	Anuncio Movistar
83836	Heidi	Televisión
83850	Las Tapitas	Anuncio ONCE
80194	Dirty Dancing Time of Life	Film
80048	El coche fantastico	Television
84724	El bueno, el malo y el feo	Henri Mancini
84266	May it be	El señor de los anillos
80131	Buffy Cazavampiros	Theme
83837	Cocacola	Anuncio
83866	Bajo del mar	La sirenita
80195	Angel	Theme

Música : Varios

83950	Moonlight shadow	Mike Oldfield
80406	Take on me	A-HA
84002	Tarzan Boy	Baltimora
83946	Jump	Van Halen
80485	Imagine	John Lennon
82984	Paquito El Chocolatero	Pasodoble
83227	Salve Rociera	Manuel Pareja Obregón
84202	Telefono antiguo	Sonido

Música : DiscoTecno

84201	Voglio vederti danzare	Prezioso
83228	Samba Adagio	Safri Duo
83814	Satisfaction	Benny Benassi
80093	Equador	Sash
80056	Insomnia	Faithless
83675	Flight 673	DJ Tiesto
80067	Belissima	DJ Quicksilver
83786	Desenchantee	Kate Ryan
80642	Enjoy the silence	Depeche Mode
81664	Children	Robert Miles
83863	Fallin high	Safri Duo
84226	Cafe del mar	Energy 52

Música : Españolas

84428	Asturias	Melendi
82380	Dame Veneno	Los Chunguitos
83849	Molinos de viento	Mago de Oz
84090	Tengo	Queco
82935	Noches de bohemia	Navajita Plateá
83796	La madre de Jose	El canto del loco
84216	La costa del silencio	Mago de Oz
84720	Lola	Pastora
82886	Ni más, ni menos	Los Chichos
84034	Uno mas uno son siete	Fran Perea
84426	Abre tu mente	Merche
83856	20 de enero	La oreja de Van Gogh
83902	Son de amores	Andy y Lucas



BUSCADORES

encuentra lo q busca y descargatelo al movil

POLIFONICOS: Envía POL43+espacio +titulo o cantante al 7808

JUEGOS: Envía JAVA62+espacio +categoria del juego al 7808

Regala un fondo a quien tu quieras

solo tienes q especificar el numero de movil de tu amigo en el proceso de descarga de la imagen mandando un mensaje al WAP21 al 7494

Personaliza tu foto



Envía MTXT7 + el codigo de la foto + el texto q quieras al 7808

VideoJuegos

Envía **JUEGO83** +espacio +cod. del juego al **7808**

Los mejores Juegos Java del mercado para tu móvil

Si dudas estamos en juegosjava@hotmail.com



Garfield In Dream. cod.150779



Micro GP cod.149243



Karpov X 3D Chess cod.149241



Football Fever cod.FT



Football Fever cod.ITALIAN



Football Fever cod.TOP



Football Fever cod.149239



Football Fever cod.110266

lo+pedido

110223	Parking War
FT	Football Fever
ITALIAN	Italian Job
TOP	Top Gun
110266	Space Taxi Pinball
149239	Hot College
111561	Betris
110209	Fruit Machine
107159	b-man
CALL	Call of Duty
110206	Extreme Speed
111564	Chess



FULL SPECTRUM WARRIOR

Buena base, acabado regular

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**PANDEMIC**
EDITOR:	**THQ**
DISTRIBUIDOR:	**PROEIN**
LANZAMIENTO:	**YA DISPONIBLE**
JUGADOR:	**1-2 SYSTEM LINK & XBOX LIVE**
WEB:	**WWW.FULLSPECTRUMWARRIOR.COM**
PEGI:	**+16**

UN ADELANTO

Dos equipos bajo tu mando y una ciudad por conquistar siguiendo la doctrina militar del ejército estadounidense.

ANTES de profundizar en lo que ofrece y no ofrece la esperada simulación táctica por equipos de Pandemic, conviene conocer sus orígenes. Orígenes que responden al nombre de *Full Spectrum Command* y que explican de dónde provienen tanto el marcado carácter patriotero de *Full Spectrum Warrior* como también algunas de sus más notables características.

Para ello nos remontamos a *Full Spectrum Command*, un simulador táctico desarrollado por el ICT -Instituto para las Tecnologías Creativas, cuya principal aportación es la IA- y Pandemic como herramienta de entrenamiento para el Ejército de Estados Unidos y embrión del juego que nos ocupa. Probablemente animados por el éxito de *American´s Army* -véase Información Adicional *American's Army*-, THQ se hizo con la licencia del juego y encargó a sus responsables una versión comercial del mismo dotada de un apartado gráfico a la altura de las circunstancias y con una jugabilidad accesible. El resultado es *Full Spectrum Warrior*, un juego de acción táctica en el que el control de los ejércitos se ha reducido al de dos equipos de cuatro hombres -Alfa y Bravo, al que hay que sumar un tercero en momentos puntuales- y las batallas se desarrollan a una escala mucho más reducida. Los principales rasgos que lo siguen emparentando con *FSC* son su carácter rea- »



¡ATENTOS AL INTERFAZ! Siempre hay información útil en pantalla.

MUÉVETE
Cuando el jugador mira en dirección al objetivo, aparecen en pantalla los datos acerca del mismo y la distancia restante.

MÁS QUE AMIGOS
Un equipo proporciona cobertura mientras el otro se mueve. Conviene mantener esta relación a rajatabla.

DISPARAR CON CABEZA
Este indicador muestra la cantidad de munición que le queda al equipo. Sin ella, es prácticamente inútil.

ENEMIGO ABATIDO
Tras un furioso tiroteo, los enemigos han tenido que abandonar su escondite, con poco éxito gracias a nuestra puntería.

A CUBIERTO
El icono con forma de escudo indica que el equipo está protegido. Atención, según el tipo de barrera resistirá más o menos el fuego enemigo.

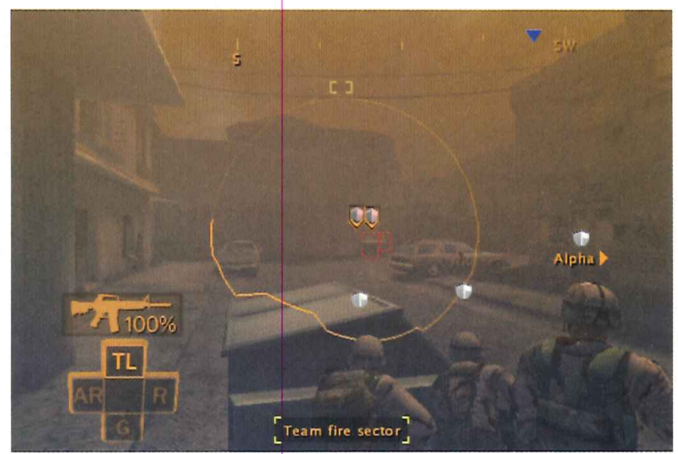
INFORMACIÓN ADICIONAL

FULL SPECTRUM COMMAND
Finalizado a comienzos de 2003, en *FSC* las cosas se desarrollaban a un nivel bastante más conceptual que en *FSW*. El jugador debía moverse a través de numerosas pantallas con información de tipo táctico para planificar complejas operaciones militares, contaba con hasta 120 soldados a sus órdenes y, en el momento de pasar a la acción, la cosa se desarrollaba bajo un entorno gráfico que ya resultaba anticuado por entonces. Es de suponer que el juego cumplía con sus objetivos, pero desde luego no era un producto asequible para el público general.

AMERICAN'S ARMY
El primer intento declarado del ejército USA de utilizar un videojuego como gancho de nuevos reclutas. Se trata de un shooter en primera persona para PC, heredero de *Counter Strike* en cuanto a jugabilidad, y disponible para su descarga gratuita en Internet.

ILUMINACIÓN
El periodo de 24 horas en el que transcurre la acción ha llevado a Pandemic a poner el énfasis en la iluminación con objeto de distinguir unos niveles de otros. Los que se desarrollan al amanecer y atardecer, espectaculares y bonitos. A plena luz del día, sin embargo, las calles de la capital de Zekhistan pierden atractivo.

GPS
El artilugio que sirve de guía. El mapa indica la distribución de las calles y la posición de los enemigos, pero resulta poco claro y los caminos que sobre el mapa resultan accesibles luego no lo son y viceversa. Hay que mejorar esas imágenes de satélites.







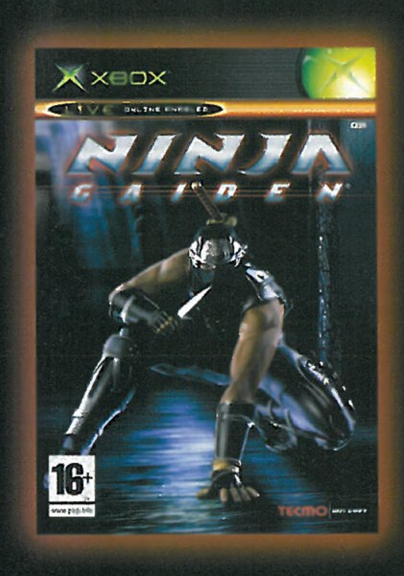
↑ Un par de misiones se desarrollan bajo una atmosférica tormenta de arena. ↑ Un equipo distrae mientras el otro ataca por un flanco.

Acción táctica que se controla como si fuera estrategia en tiempo real

lista y una fidelidad a los usos y costumbres de los soldados estadounidenses en el campo de batalla. Avalado, precisamente, por sus orígenes como simulador para los militares profesionales.

Con estos antecedentes, no es de extrañar que el argumento del juego sea como es. Ni más ni menos, que un remedo de lo que a Estados Unidos le hubiera gustado que fuera la guerra de Iraq; aquí, el imaginario país de Zekhistan: campos de entrenamiento de Al Qaeda, presencia de leales al régimen de Sadam Hussein y una campaña terrorista mundial que se desarrolla ante la pasividad de Naciones Unidas. Menos mal que ahí está la OTAN para tomar cartas en el asunto y, como no, los muchachos del ejército estadounidense dispuestos a patearle el culo al dictador de Zekhistan. Todo hay que decirlo, el escenario político no es exactamente improbable, pero la sarta de tópicos *hollywoodienses* -en la peor acepción del término- que también vertebran el argumento del juego y, especialmente, la caracterización de los personajes es de las que se recuerdan. Avisados estáis.

Curiosamente, detrás de todos los convencionalismos mencionados se esconde una fórmula de juego original, ingeniosa y que, además, funciona. La cosa pasa por poner el énfasis en la coordinación entre los dos equipos -Alfa y Bravo- y arrebatar el control directo de las unidades a un jugador que se ve en el papel de comandante de campo, por así decirlo. Dicho de otro modo, *FSW* es un juego de acción táctica que se controla como uno de estrategia en tiempo real. En lugar de controlar a cualquiera de los soldados durante la corta invasión de Zekhistan -todo transcurre en un periodo de 24 horas-, el jugador se encarga de dirigir algunas de sus acciones mientras la excelente IA de grupo se encarga del resto. Y lo hace mediante un puntero *inteligente* con el que señala a dónde se desplazan los hombres mientras que éstos se encargan de adoptar la formación más adecuada en el punto de destino. Por ejemplo, si se les manda junto a la esquina de un callejón, se colocan en paralelo a la pared y con el líder de equipo asomándose para ver que les espera. El jugador también establece las zonas de disparo hacia donde han de dirigir el fuego, si éste es inten- »



Juego
+ Consola
+ Mando



↑ Un tanque bloquea el paso. El efecto del fuego enemigo es impresionante.



NIEBLA DE GUERRA »

Atento a donde no ves.

El gatillo derecho permite activar y desactivar la niebla de guerra. Ésta delimita el área exacta de visión que abarcan tus soldados. Recuerda que no pueden disparar lo que no está a su alcance visual.

↑ Parece que no hay nadie. Pero ¿es realmente seguro?

↑ ¡Ooooops! Veremos lo que duras si sales ahora.



↑ A veces los enemigos cambian de posición. Selecciona la mejor zona de disparo para que no escapen.

» sivo -con el objetivo de que el enemigo no pueda asomar su cabeza ni por un segundo- o normal, el tipo de armamento explosivo utilizado -granadas de fragmentación, de humo o las del fúsil lanzagranadas M203; también solicitar fuego de mortero o cobertura aérea sobre un punto determinado-. Igualmente, determina el comportamiento del pelotón a la hora de desplazarse. En pocas líneas, éste es el planteamiento de juego. La acción viene dada por las situaciones que se derivan del adentrarse en un territorio hostil en el que no se sabe que hay detrás de cada esquina -excepto cuando se solicita un reconocimiento aéreo cuyos resultados se transmiten al dispositivo GPS del líder de equipo-, y la necesidad de coordinar permanentemente a los dos equipos -Alfa y Bravo- para que ninguno acabe atrapado bajo una lluvia de disparos inesperada.

A primera vista, puede resultar un planteamiento un tanto aséptico y frío para el jugador que espera sumergirse de lleno en una acción de corte realista. Pero lo cierto es que en la práctica funciona a las mil maravillas. Gracias, sobretodo, a la mencionada IA de grupo y al sistema de cámaras escogido. Dejando de lado el infantilismo del que hacen gala los personajes de *FSW* sobre el campo de batalla, lo cierto es que Pandemic ha dedicado mucho esfuerzo para presentar a una serie de soldados que se comportan como tales a la hora de la verdad -en el aspecto puramente militar- y muestran una sólida -aunque discutible- caracterización. No sólo por las abundantes »

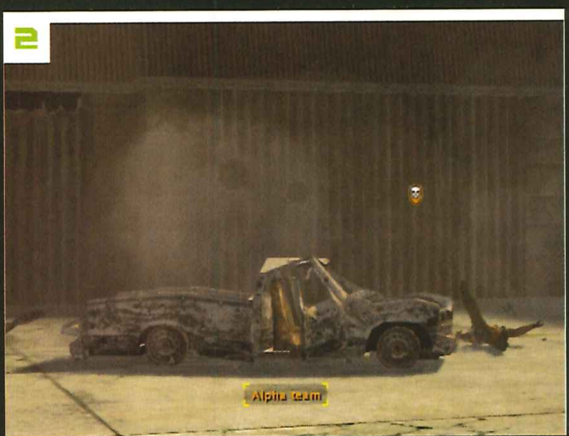
TÁCTICAS POCO SUTILES

En ocasiones, nada mejor que un buen cañonazo.

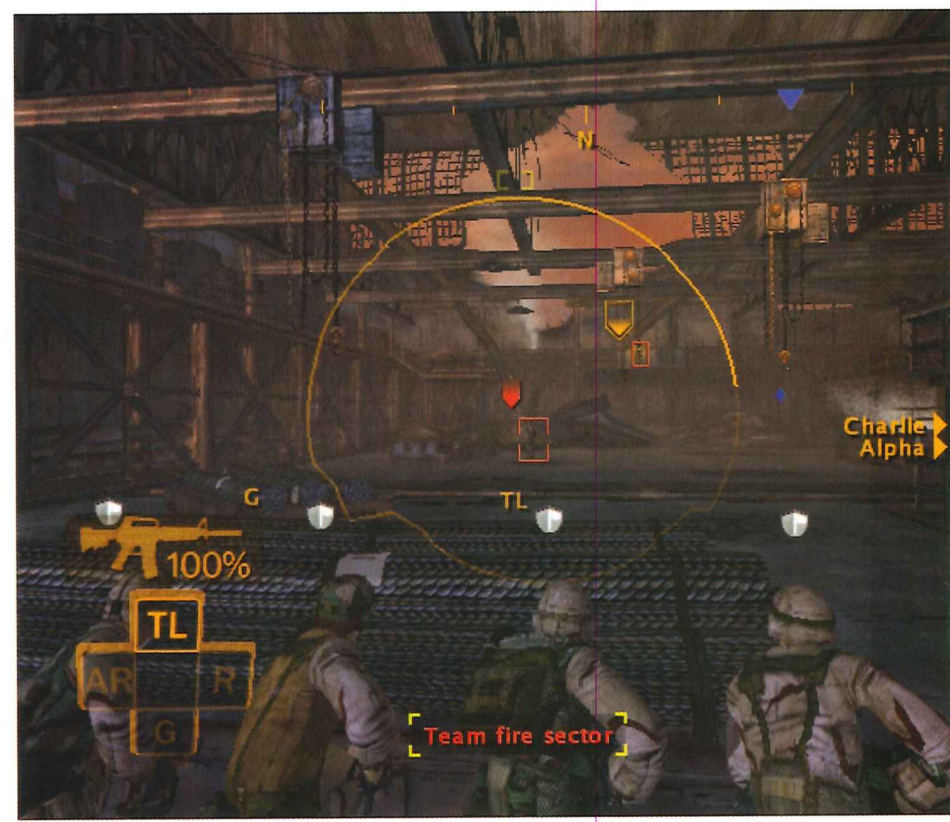
El enemigo se encuentra protegido tras un vehículo. El posible abatirlo con disparos, pero eso puede demasiada munición. Es el momento para recurrir al lanzagranadas M4/203.



Sitúa al que lleva el arma en la esquina y apunta al objetivo.



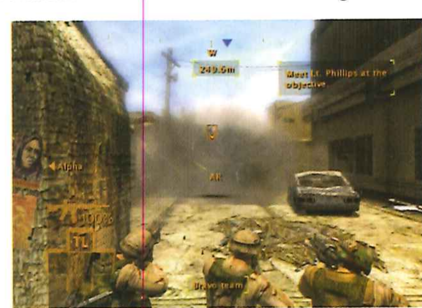
El poderoso disparo ha pulverizado a enemigo y vehículo.



En las misiones nocturnas es más fácil ocultarse. Y también más difícil localizar al enemigo.



No se puede perder ningún hombre.



Las calles de la capital son el único escenario.



INFORMACIÓN ADICIONAL

SARGENTO Y SARGENTO MAYOR
Éstos son los dos niveles de dificultad disponibles. En el segundo, disminuye la resistencia de los soldados y la disponibilidad de las granadas. También aumenta la cantidad de enemigos, así como su puntería.

XBOX LIVE
Desafortunadamente, el juego *on line* de *FSW* se limita a repetir la campaña para un jugador en modo cooperativo a partidas de dos, con un jugador controlando al equipo Alfa y otro al Bravo. Os daremos más detalles de esta modalidad de juego en la sección correspondiente del próximo número.

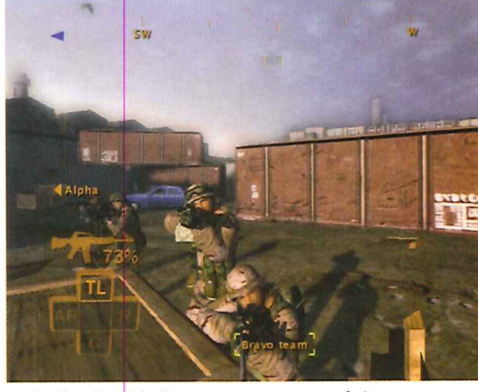
frases de diálogo -que recuerdan al jugador que, además de soldados, tiene a una serie de personajes bajo su dirección-, sino también por su comportamiento. Ellos son quienes se preocupan de mantener su propio pellejo a salvo, responder a las agresiones si suponen un peligro directo para su integridad física, recargar armas, examinar visualmente el terreno por el que se mueven, actuar en grupo, lanzarse cuerpo a tierra cuando las cosas se ponen feas, etc. En este sentido, *FSW* es un juego tan notable como asegura la promoción que le precede.

A la inmersión del jugador también ayuda una excelente cámara en tercera persona que se mantiene a cierto nivel sobre las cabezas de los soldados. Es una perspectiva algo diferente a la de los juegos en tercera persona habituales, pero que ofrece una excelente visibilidad del entorno de juego y que justifica la opción *replay*, encargada de reproducir las acciones realizadas por el jugador en una partida a modo de las clásicas repeticiones de los juegos de carreras deportivas. El sonido 5.1 es otro factor importante en esta pretendidamente realista recreación de la guerra y el sistema de control permite al jugador dirigir con una sorprendente fluidez y naturalidad a ambos equipos. *FSW* cuenta, en definitiva, con los mimbres básicos con los que construir una potente experiencia de juego de corte militar. Los problemas, que los hay, vienen por otro lado.

Y es que *FSW* termina por desaprovechar muchas de las posibilidades que ofrece su efectivo planteamiento de juego. Toda la acción transcurre en la misma ciudad y gira en torno a los enfrentamientos entre reducidos grupos de combatientes. Lo malo es que, a pesar de las escasas once misiones de la campaña en solitario, tanto el diseño de niveles como los escenarios hacen gala de una preocupante falta de imaginación. Éstos últimos resultan muy similares entre sí -siempre exteriores, la distinción entre unos y otros la pone la iluminación de cada momento del día- y las misiones presentan un desarrollo prácticamente idéntico. Básicamente, consisten en ir del punto A al punto B eliminando la resistencia local. La táctica principal del juego -un equipo avanza mientras el otro le cubre- termina por hacerse repetitiva ante la uniformidad de enemigos, situaciones -«¡vaya, otro enemigo espera a la vuelta de la esquina»- y escenarios -calle polvorienta tras calle polvorienta-. La excelente IA de grupo no se extiende a los enemigos, que son incapaces de alejarse de una granada que cae a sus pies y que se limitan a cambiar de posición de vez en cuando. Ni siquiera las reglas por las que se rigen los tiroteos están del todo claras. Habitualmente, los enemigos se parapetan detrás de algún tipo de estructura y aparece un icono sobre ellos que indica que están protegidos. A veces están verdaderamente protegidos mientras que en otras existe una clara línea de fuego con el blanco al que, extrañamente, es imposible abatir. A veces es posible acertarles en el momento en el que se asoman para disparar mientras que otras pueden emplearse horas disparando munición sin ningún éxito; el único recurso posible que les queda es una granada o atacar por un flanco con el segundo grupo. A veces es posible eliminarlos con la onda expansiva de una explosión mientras que otras permanecen misteriosamente inmunes. A veces es posible eliminarlos con la onda expansiva de una explosión mientras que otras permanecen misteriosamente inmunes. A veces es



La coordinación entre equipos es clave.



La iluminación le otorga un aspecto único.

TÁCTICAS MÁS SUTILES
No siempre hay que tirar de gatillo...

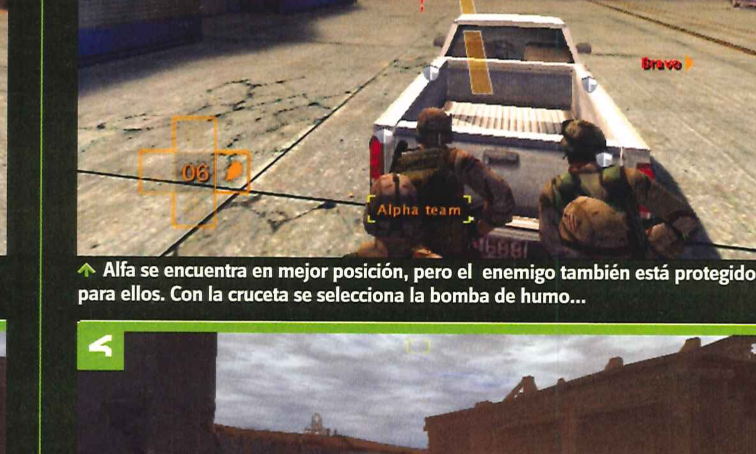
Eliminar a todas las fuerzas enemigas no suele ser un requisito de las misiones. El jugador dispone de algunos recursos que no pasan por la masacre indiscriminada. En este ejemplo, Bravo necesita moverse pero no puede. La clave la tiene el artificiero de Alfa.

1



Bravo necesita avanzar, pero espera un enemigo que les hará papilla en el momento que abandonen la protección del vehículo.

2



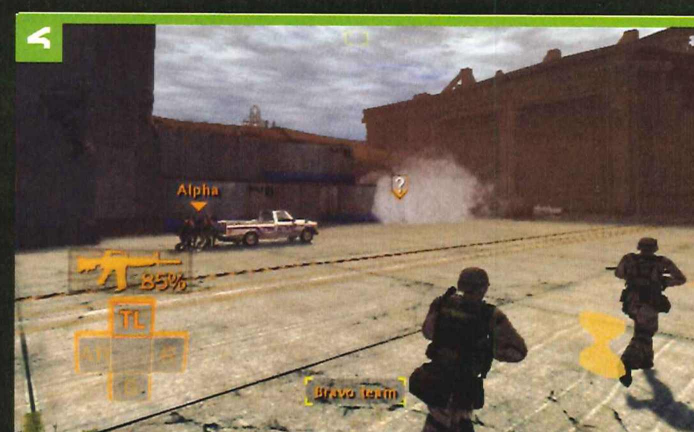
Alfa se encuentra en mejor posición, pero el enemigo también está protegido para ellos. Con la cruceta se selecciona la bomba de humo...

3



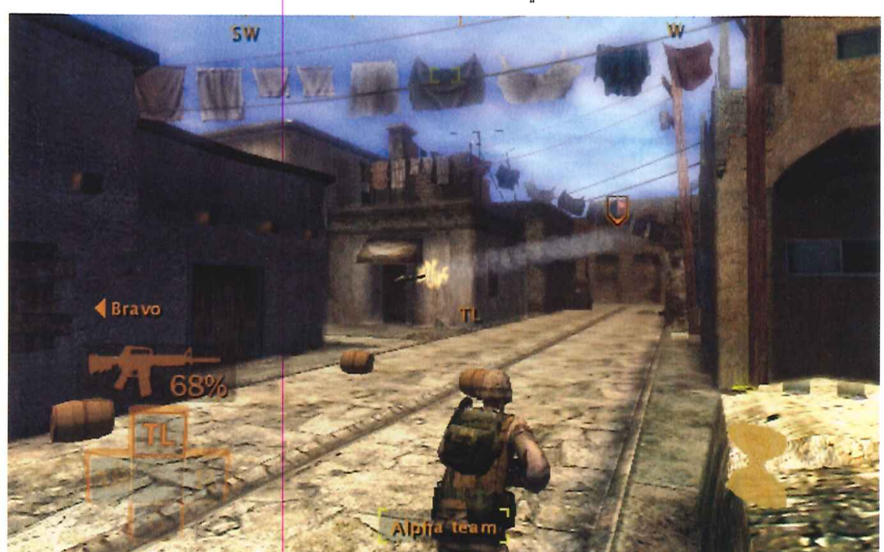
Hay que esperar unos segundos para que la nube de humo alcance su máximo tamaño. Entonces bloqueará por completo la línea de visión del enemigo.

4



Es el momento para que Bravo eche una carrerita. Deprisa, si no quieren quedar al descubierto antes de terminar de cruzar.

La acción gira en torno a las escaramuzas entre pequeños grupos de combatientes en las polvorientas calles de la capital de Zekhistan



No es raro doblar una esquina para encontrarse bajo fuego enemigo. Mejor mirar antes.

posible seguir un recorrido alternativo para llegar al objetivo o sorprender al enemigo. Otras, las más, el camino a seguir está claramente delimitado y es imposible salirse de él -buena parte del mapa del GPS es absolutamente intransitable durante el juego-. A pesar de sus aciertos, *FSW* presenta una serie de inconsistencias que juegan en contra de su anunciado realismo y terminan por convertir el recorrido por las calles de la capital de Zekhistan en una aventura mucho más monótona de lo que indican sus primeros niveles. La base es buena, pero a Pandemic le ha faltado añadir la variedad -en escenarios y situaciones que admitan una mayor variedad de tácticas- e imaginación suficientes para poder sacar mayor partido del notable planteamiento. Todo ello hubiera convertido a *FSW* en el juego indiscutible que, visto lo visto, seguramente será *FSW2*.



POTENCIAL
Un excelente trabajo de iluminación realza la recreación de las calles de una capital de Oriente Medio.

ESTILO
Recrea el proceder de las tropas en el campo de batalla con una sorprendente verosimilitud.

ADICCIÓN
Gran planteamiento. Desarrollo flojo. Seguro que *FSW 2* será un gran juego.

LONGEVIDAD
Campaña monojugador corta. Desgraciadamente, en Xbox Live sólo podemos realizar la misma campaña en cooperativo.

LO MEJOR
- MECANISMO DE JUEGO
- IA DE GRUPO
- ILUMINACIÓN
- ANIMACIONES
- REALISMO

LO PEOR
- ESCENARIO ÚNICO
- REPETITIVO
- BUGS

RESUMEN
Habrá que esperar a la secuela para que *FSW* se convierta, finalmente, en el juego que ya debería ser.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,5//10

MOVILFACE

TODOS LOS SERVICIOS PARA TU MÓVIL

Recuerda!, todo lo que buscas esta en el 7667

o llamando al 806.588.672, tu eliges!

NOKIA - SAMSUNG - SIEMENS - MOTOROLA - SONYERICSSON - ALCATEL - PHILIPS - SAGEM - PANASONIC - LG - SHARP

TOP EXITOS

	Título	Categoría	Ref.
1.	Zanarkand	DANCE/TECHNO	366512
2.	Dragostea Din Tei	DANCE/TECHNO	367664
3.	The Legend Of Zelda	VIDEOJUEGOS	367095
4.	Need For Speed	VIDEOJUEGOS	367466
5.	Bola De Dragón	TV SERIE	366503
6.	El Señor De Los Anillos	BSO CINE	367580
7.	2 Fast 2 Furious	BSO CINE	367120
8.	Super Mario Bros.	VIDEOJUEGOS	365530
9.	El Exorcista	BSO CINE (Tubular Bells)	365574
10.	Mortal Kombat	VIDEOJUEGOS	367321

A TONOS NORMALES: Envía TONO136 y la referencia al 7667. Ejemplo: TONO136 366512

Pídelos también llamando al 806.588.672 (solo tonos normales)

B TONOS POLIFONICOS: Envía POLI136 y la referencia al 7667. Ejemplo: POLI136 366512

TONOS

NACIONAL E INTERNACIONAL

- Bulería - OT1/POP 367498
- La Costa Del Silencio - ROCK 367353
- Hey Ya! - POP INTERNACIONAL 367637
- Oye El Boom - OT1/POP 367591
- Jesucristo García - ROCK 366246
- Fuente De Energía - POP 367540
- Ángel Malherido - POP 367393
- Te Perdí - POP 367586
- Cuando Zarpa El Amor - POP 367631
- Left Outside Alone - POP 367679
- Gaia - ROCK 367730
- Obsesión - POP 367724
- Malo - POP 367696

BUSCADOR DE TONOS

Encuentra fácilmente tus tonos

Tonos normales: Envía TONO136 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667

Ejemplo: *TONO136 THE LEGEND OF ZELDA*

Tonos polifónicos: Envía POLI136 NOMBRE-CANCION o INTERPRETE al 7667

Ejemplo: *POLI136 THE LEGEND OF ZELDA*

VIDEOJUEGOS

- Crash Bandicoot 366407
- Ford Racing 2 367663
- Arkanoid 367377
- Comecocos 366037

DANCE/TECHNO

- Dos Gardenias 367402
- Flying Free 366214
- Sweet Revenge 367536
- Radical 366270
- When I Sleep (X-Que Vol. 8) 367399
- Scorpia 366541
- Infected 365865
- Es Como La Cocaína 367505
- This Is Better 367738
- Extasia 367735
- Think About The Way 367720

CINE/TELEVISION

- El Último Mohicano (final) - CINE 367378
- Eres Un Cabrón Hijo Puta - TV 365566
- El Último Mohicano (principio) - CINE 365956
- La Muerte Tenía Un Precio - CINE 366264
- S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) 367347
- Misión Imposible - CINE 365002
- Terminator - CINE 365939
- Piratas Del Caribe - CINE 367756
- The Fast And The Furious - CINE 367539
- No Nos Moverán (Chanquete) - TV 367713
- Cuéntame Cómo Pasó - TV 367729

HIMNOS

- El Novio De La Muerte 367288
- Himno De La II República 366827
- Himno Nacional De España 365007
- Real Madrid 365063

VARIOS

- Paquito El Chocolatero - FESTIVID 365570
- Torito Guapo - RUMBA 366075
- Y No Estaba Muerto - RUMBA 367688
- Una Vieja Y Un Viejo Van Pa Alba 367694

FONDOS COLOR

NOKIA - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS - PANASONIC - SHARP - SAGEM - MOTOROLA

A Pídelo por SMS (mensaje): Envía FONDO136 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO136 1055

1055	1111 (+18)	1079	1104	1132	1218	1087				
1043 (+18)	1226	1317	1271	1300	1319	1298	1294	1313	1291	1270
1240	1002	1232	1077	1078	1223	1086	1119	1234 (+18)	1250	1158
1168	1233	1318	1335 (+18)	1281	1293	1311	1278	1292	1282	1268
1157	1230	1269 (+18)	1267	1258	1276	1279	1329 (+18)	1272	1316	1238
1161	1189 (+18)	1322	1177 (+18)	1323	1261	1262	1225	1264	1257	1245
1295	1254	1252	1265 (+18)	1178 (+18)	1075	1229	1263	1249	1066	1074

BUSCADOR DE FONDOS

Encuentra los fondos facilmente

Envía FONDO136 y la categoría o texto al 7667 y te enviaremos el mejor.

Ejemplos: FONDO136 BANDERA - FONDO136 DRAGON - FONDO136 SEXO - FONDO136 TETAS

sonidos reales

SONIDO	Ref.
Grito Tarzan (Buenísimo!)	1006
Vaca (Autentico!)	1005
Coche Formula 1	1037
Risas divertidas (Para mearse)	1033
Caballo (Suena tan real ...)	1031
Pedo liquido (Risas y asco)	1029
Accidente coche (La gente salta)	1011
Miau gato (Para los cariñosos)	1002
Lloros (Muy original)	1009
Avioneta (Agacha la cabeza)	1035
Gallo (Te despertaras)	1039
Disparo Laser (Videojuegos)	1018
Frenazo	1017
Dibujos animados	1022
Orgasmo mujer	1043
Campanas Misa	1044
Cordero	1014

Divertidos sonidos reales que puedes poner en tu móvil como timbre o como aviso para mensajes. MUY DIVERTIDOS!

Envia SONIDO136 y la referencia al 7667

Ejemplo: Envía SONIDO136 1006 para recibir el grito de Tarzan.

JUEGOS VIDEOCONSOLAS
LOS MEJORES TRUCOS

Ya puedes consultar fácilmente los mejores trucos por SMS. Cada vez que envias:
TRUCO136 NOMBRE-CONSOLA NOMBRE-JUEGO al 7667 te enviamos un nuevo truco: Como tener vida infinita, munición ilimitada, acceder a todos los niveles, etc...



Envia al 7667 por ejemplo:

- TRUCO136 PS2 DMC2
- TRUCO136 XBOX TONY HAWK PROSKATER 4
- TRUCO136 GAMECUBE THE LEGEND OF ZELDA
- TRUCO136 PS2 UNREAL TOURNAMENT

¿TIENES UN SIEMENS Y QUIERES BORRAR EL LOGO DEL OPERADOR?





Envía FONDO136 1187 y descarga el logo invisible para quitarlo.

ANIMADOS

MOTOROLA - NOKIA - SAGEM
SAMSUNG - SHARP - PANASONIC - SIEMENS - SONYERICSSON

1041	1004 (+18)	1026	1027
1051	1056	1033	1055
1042 (+18)	1031	1052	1005 (+18)

Pídetelo fácilmente: Envía ANI136 y la referencia al 7667. Ejemplo: ANI136 1041

MIFONDO

¡CREA TUS PROPIOS FONDOS!

1011	1005	1006	1012
1010	1003	1004	1001
1009	1002	1008	1013



















PÍDETELOS FÁCILMENTE

1. Elige un FONDO.
2. Piensa en un TEXTO.
3. Envía MIFONDO136 REF. FONDO y TU TEXTO al 7667

Por ejemplo, si escribes: MIFONDO136 1009 Susana y lo envías al 7667, recibirás este fondo

Compatible con los mismos móviles que los fondos

JUEGOS JAVA

SPLINTER CELL — Compatible con: N, O, P, Q, R, C, S, E, T, U, V, D, F, M, G, H, A, B, L, W, AN, X, Y, Z, AA, AB. Código: 1008

RAYMAN 3 — Compatible con: O, P, Q, R, C, S, E, U, V, D, F, M, G, H, A, B, L, W, AN, X, Y, AH. Código: 1018

SPEED DEVILS — Compatible con: C, S, E, T, U, V, D, F, M, G, H, A, B, L, W, AN, AE, AF. 1024

EARTH INVASION — Compatible con: T, U, X, AE, AF. 1027

PRINCE OF PERSIA — Compatible con: O, P, Q, R, C, S, E, U, V, D, F, M, G, H, A, B, L, W, AN, AD, X, Y, AG, AH. 1017

Pídelo envíando JUEGO136 CODIGO del juego al 7667. Ejemplo: JUEGO136 1008

WAP.MOVILFACE.COM ¡ENTRA YA!

Consulta con tu móvil toda nuestra oferta en wap.movilface.com. Encontrarás miles de juegos, fondos, polifónicos, etc... y hay para todos los gustos.

TOP IMAGENES

NOKIA - ALCATEL - SONYERICSSON - SAMSUNG - SIEMENS

A Pídelo por SMS (mensaje): Envía IMAGEN136 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN136 364966

Si prefieres también puedes hacer tu pedido llamando al 806.588.672

364966	364664	364393	364692	363254	365174	364099	364695			
365399	364720	365448	365451	365443	365202	365423	365437			
364921	365409	364138	364384	364822 (+18)	365165 (+18)	364922	364098	365298	363886	364932
363880	365169	365383	363908	364426	365183	365446	365431	365438	365427	365402
365212	364476	365027 (+18)	365188	365025	365247 (+18)	365405	365164 (+18)	365419	365433	364960
365318	364910 (+18)	365220	365440	365097	364018	365444	365439	365425	365434	364086
365098	365114	365019	365139	365093	365421	364965	364047	364109	364097	364046

BUSCADOR DE IMAGENES

Encuentra las imágenes fácilmente

Envía IMAGEN136 y la categoria o texto al 7667 y te enviaremos la mejor.

Ejemplos: IMAGEN136 CALAVERA - IMAGEN136 DIABLO - IMAGEN136 TUNING - IMAGEN136 PUCCA

Para pedir un servicio multimedia (Fondos, Animados, Polifónicos, Juegos Java y Sonidos Reales) tu móvil debe estar configurado para Wap. Infórmate en tu operador (Vodafone, Movistar, Amena, etc...).Comprueba por favor antes de encargar uno de nuestros servicio si tú móvil es compatible en: www.teamovil.es/movilescompatibles.

Moviles compatibles para juegos java: N: MotorolaT720, O: MotorolaV300, P: MotorolaV500, Q: MotorolaV525, R: MotorolaV600, AS: MotorolaV661, C: Nokia3100, S: Nokia3200, E: Nokia3300, T: Nokia3410, U: Nokia3510i, BI: Nokia3600, V: Nokia3650, D: Nokia5100, F: Nokia6100, I: Nokia6200, J: Nokia6220, AC: Nokia6310i, M: Nokia6600, G: Nokia6610, H: Nokia6800, A: Nokia7210, B: Nokia7250, K: Nokia7250i, L: Nokia7650, BK: Nokia8910i, W: NokiaN-Gage, AN: SagemMYV65, BL: SamsungC100, AD: SamsungE700, X: SharpGX10, Y: SharpGX20, AE: SiemensC55, AF: SiemensM50, Z: SiemensM55, AA: SiemensMC60, AB: SiemensS55, AL: SiemensSL55, BW: SiemensSX1, AG: SonyEricssonT610, AH: SonyEricssonZ600, CA: SonyEricssonZ700.; Copyright juegos java: 1008 (5 SMS), 1018 (5 SMS), 1015 (5 SMS), 1013 (5 SMS): © 2004 Gameloft. All Rights Reserved. Gameloft and the Gameloft logo are trademarks of Gameloft in the US and/or other countries. Rayman, Splinter Cell, Sam Fisher, Ubi Soft and the Ubi Soft logo are registered trademarks of Ubi Soft Entertainment in the US and/or other countries.; 1046 (3 SMS): © Artema, S.L.; Resto de juegos: © Teamovil, S.L.

Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38(Horario de oficina). Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03590 Altea. Precio max. por llamada: Red fija 1,06 Euros/min.(IVA incl.) - Red móvil 1,36 Euros/min. (IVA incl.). Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar, Imágenes, Tonos, Polifónicos, Sonidos reales, Fondos y Animados)

Autores De Las Canciones (ult. 4 Cifras De La Referencia): 6512: UEMATSU NOBUO; 7466: KIRKLAND SCOTT P, JORDAN KENNETH DAVID, BORELAND WES; 6503: SALESSES, AZOULAY; 7580: SHORE HOWARD; 7120: Bridges Christopher Brian, MC Masters Keith; 5530: SILVESTRI ALAN; 5574: Mike Oldfield; 7498: SANTANDER KIKE, SANTANDER GUSTAVO A, DAVID BISBAL; 7353: HERNANDEZ J., PRIETO C., MARIN C., GOMEZ F., MARTINEZ J., CISNEROS S., PONCE F., MARTINEZ S.; 7591: SANTANDER KIKE, D. BISBAL; 6246: INIESTA OJEA ROBERTO; 7540: MUÑOZ CALVO DAVID, MUÑOZ CALVO JOSE M.; 7393: FRANCO FIGUEREO JOSE LUIS; 7586: GARCIA DIAZ J., PADILLA BARRIOS F. J.; 7631: D. MUNETA GOMEZ, MUÑOZ DUEÑAS M.A.; 7402: CARRILLO DIAZ ISOLINA; 6214: ESCUDERO GONZALEZ; 7536: DEL RIO ALEJANDRO, CORCUERA PABLO, ESCUDERO MARC, ESCUDERO XAVI, PUNT AERI; 7399: MORENO ABANADES RUBEN, JIMENEZ MORENO REBECA, ALVAREZ TUDELA DAVID, PAMIES SABATES DAVID; 6541: MIRISOLA MAURO, DIERICKX DIRK, BEELEN MARCO URSULA LOUIS; 5865: BART CLAESSEN; 7316: JAZZ MAXI, SISTER BLISS, ROLLO (GB); 7378: JONES TREVOR ALFRED CHARLES; 5566: South Park R. Parker; 5956: TREVOR JONES; 6264: Morricone; 7347: PARKER (US 2) JOHN; 5002: Lalo Schifrin, Markowitz; 5939: Brad Fielder; 7539: LORENZO IRVING DOMINGO, MILLER OTHA MONCIA, ATKINS JEFFREY B, WILSON RICHARD STEPHEN; 7288: COSTA CASALS (ES 1) JUAN, PRADO DUQUE FIDEL; 6827: Juan Ignacio Cuadrado Bueno; 5007: BARTOLOME PEREZ CASA; 5063: AMOR FARIÑA MERCEDES, GARCIA GONZALEZ MARINO, VILLENA SANCHEZ ANTONIO; 5570: G. Pascual Falcó, SELLES ROIG MARIO; 6075: CINTAS SARMIENTO ALEJANDRO, FRADES FERNANDEZ ESTRELLA, CANTERO RADA JOSE LUIS

LICENCIA: SGAERMV&M/503/04/8014

SOCIEDAD GENERAL DE AUTORES Y EDITORES



La doble pistola es una de las primeras armas que consigue Van Helsing, y las mejoras aseguran su longevidad.



Cuidado con los ataques en zambullida.



El cañón eléctrico es devastador.



El combate es muy divertido.

Masacre de monstruos en el siglo XX

VAN HELSING

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **SAFFIRE**
- DISTRIBUIDOR: **VIVENDI**
- LANZAMIENTO: **MAYO 2004**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.VANHELSINGGAME.COM**
- PEGI: **+16**

UN ADELANTO

Una demostración de cómo puede se debe adaptar una película a un videojuego.

VIVENDI no ha tenido mucha suerte con sus adaptaciones cinematográficas. Su historial en este campo es el de una desafortunada serie de mediocres juegos que malograron las licencias correspondientes: *La Momia*, *The Hulk*... Pero dicen que de sabios es rectificar, aunque también ayuda aprender de los éxitos de otros. El caso es que *Van Helsing* pone fin a esa racha de infortunios con una versión interactiva del filme de igual nombre, un juego cargado de acción que recuerda inevitablemente a los de *El Señor de los Anillos*, de Electronic Arts, por su diseño, calidad y jugabilidad.

El guión sigue más o menos el de la película, aunque como suele suceder, en el juego hay mucho más que en la gran pantalla: más escenarios, más personajes, más enemigos, más armas, más movimientos, más combate... De hecho, aunque sea una valoración muy personal, el juego es mejor que la película. La cosa comienza fuerte: un enfrentamiento a muerte con Mr. Hyde en Notre Dame, París. No es común que un juego comience con un combate contra un *level boss*, pero sin duda es una exigencia del guión.

Lo que sigue es una incansable sucesión de combates contra toda suerte de monstruos. Además de Frankenstein, Drácula y sus novias, el hombre lobo y todos los malvados del filme, el juego añade esqueletos, muertos vivientes, murciélagos gigantes, arpías, gárgolas, espectros, banshees y muchos otros que desempeñan su papel a la perfección y que obligan a adquirir una intachable destreza en el dominio de las diferentes armas que Van Helsing tiene a su disposición. Para las distancias medias y largas tenemos las dos pistolas, la escopeta, la ballesta de gas, un arma eléctrica, una ametralladora y el rifle. Cuando las cosas se ponen al rojo vivo, los cuchillos tojo y la cimitarra doble se convierten en los mejores amigos del cazador de monstruos.

Para facilitar las cosas, el juego incluye un botón para seleccionar al objetivo más cercano. Así, podemos afinar mejor nuestros esfuerzos sin necesidad de preocuparnos por apuntar en la dirección correcta. Esta función resulta especialmente útil en los combates multitudinarios, pues a veces la cantidad de enemigos es tal que uno no sabe por dónde empezar.

Cada arma dispone de un disparo secundario más potente que el normal y que consume una energía que se repone derrotando enemigos. Ésta y otras mejoras se pueden encontrar o adquirir entre niveles, así como una amplia gama de movimientos de combate cuerpo a cuerpo que completan el abanico de ataques del protagonista. Una de las mejoras destacables es la vida ya que Van Helsing comienza el juego con una cantidad muy limitada que se puede ir aumentando a medida que progresa el juego.



Engaña a las gárgolas para que rompan las estatuas.

Como hemos dicho antes, los escenarios reproducen los de la película e incluyen otros nuevos, de modo que hay mucho que explorar. Todos ellos están recreados con gran detalle y suelen ofrecer múltiples niveles de altura, lo que permite el uso de un objeto específico para salvar grandes distancias y alturas. Las nuevas zonas se van abriendo a medida que derrotamos a las sucesivas oleadas de enemigos. Eso sí, retroceder para lo que sea puede tener un alto precio ya que para no aburrir al jugador, los monstruos se regeneran al revisitar un lugar en el que ya hemos estado. Afortunadamente, el juego guarda automáticamente la partida en el último punto crucial, de manera que morir no es demasiado preocupante, aunque sí frecuente, sobre todo en los enfrentamientos con jefes finales.

También hay algunos puzzles, normalmente vinculados al uso de un arma recién adquirida. En cualquier caso, son todos muy sencillos y están ahí para proporcionar algo más de variedad, pero no ofrecen ningún desafío inteligente. En cambio, los monstruos que se

LOBO HOMBRE EN TRANSILVANIA »

Rencillas familiares.

Velkan es el hombre lobo, hermano de la chica de la peli y potencial cuñado de Van Helsing. El cazador de monstruos se enfrentará a él en múltiples ocasiones y en distintos escenarios, como sucede con otros personajes, hasta llegar al inevitable desenlace que proporciona a Van Helsing lo único que necesita para matar al recalcitrante Drácula.



» Él es más grande, pero tú tienes las pistolas. Acuérdate de coger las balas de plata.



» Vamos a bailar un rock'n'roll en la plaza del pueblo... El cazador está a punto de ser cazado.



» Aunque me guste tu hermana no pienso tener un hombre lobo en la familia.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» ¡ACABA CON ÉL!
Para efectuar los movimientos con los que Van Helsing puede acabar con un enemigo de un solo golpe, llena el indicador mediante el combate normal y después pulsa el botón negro para lanzar crucifijos y botes de agua bendita.

» encuentran al final de cada nivel o zona sí presentan un notable reto de dificultad progresiva, pues no cualquier arma sirve contra ellos ni basta con disparar constantemente para matarlos. Cada uno de ellos exige una táctica diferente que se termina descubriendo a través de la técnica del ensayo y error.

La historia se narra a través de secuencias que utilizan el motor gráfico del juego, así que nadie debe esperar encontrar escenas de la película ni nada por el estilo. Eso sí, algunos niveles reproducen momentos estelares del filme, como el combate contra dos de las novias de Drácula sobre el carruaje en el que supuestamente huye Van Helsing con Frankenstein. Estas secuencias no sólo aportan variedad a la tónica general del juego sino que producen un cambio en la forma de jugar ya que los espacios para moverse son más limitados y los enemigos suelen disponer de una maniobrabilidad superior a ésta.

La obtención de nuevas armas y movimientos es el sistema de recompensas que ofrece el juego por superar determinados niveles. En muchos de los escenarios hay zonas secretas a las que sólo se puede acceder utilizando un arma determinada, lo que incentiva la reexploración de los mismos. Además, hay una serie de desafíos contrarreloj que se pueden desbloquear obteniendo ciertos objetos y emplazándolos en unos pedestales destinados a tal fin.

Aunque no pasará a la historia como el mejor juego del año, *Van Helsing* es una buena adaptación de la película. Contiene acción en abundancia, un fantástico sistema de combate, unos escenarios y personajes muy cuidados y múltiples elementos que aseguran un alto grado de rejugabilidad. El único punto flaco de esta producción es el sistema de cámara, que utiliza un emplazamiento automático según la posición del personaje en el escenario provocando, en ciertas ocasiones, que perdamos de vista al enemigo o cierta desorientación momentánea con el control de movimiento. Por lo demás, *Van Helsing* es tan divertido como los juegos de *El Señor de los Anillos*, así que no defraudará a quienes se acerquen a él teniendo esto en mente. Tampoco defraudará a quienes lo hagan con la mente en blanco.

Es una incansable sucesión de combates que mantiene al jugador en una tensión constante



↑ Hasta los peores enemigos pueden terminar convirtiéndose en poderosos aliados.





↑ ¡Argh! Estás siendo atacado por el aterrador Poligonosaurus. ¡Golpéale en su cuerpo triangular!



↑ Un resplandor azul. Magia de dinosaurio.



↑ Los hechizos te proporcionarán alguna protección.

La tierra que el tiempo quiso haber olvidado

DINOTOPIA: THE SUNSTONE ODYSSEY



LA MAZA DE HUESO
Tus armas tienen forma de porras cada vez más poderosas con distintas cabezas. Éstas emiten una potente fuerza que derriba a los enemigos a tus pies. ¡Muy útil!



↑ Son tan estúpidos como feos.

INFORMACIÓN DEL JUEGO
DESARROLLADOR: **VICIOUS CIRCLE**
DISTRIBUIDOR: **TAKE 2**
LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.DINOTOPIAGAME.COM**
PEGI: **+12**

LA PREMISA (al menos en lo que nosotros hemos podido entender) de *Dinotopia* es que los humanos y los dinosaurios viven una coexistencia pacífica. Mantenidos como mascotas, o utilizados para trabajar en el estilo Pedro Picapiedra, los dinosaurios son una alternativa a las vacas: dóciles, útiles, fantásticos como comida. Algunos son incluso suficientemente inteligentes para mantener conversaciones, y van vestidos. Parece bastante poco probable que la convivencia de dinosaurios y humanos compartiendo barrio de lugar a una orgía de jugabilidad explosiva. No te preocupes, *BC* comienza a parecer bueno. Aunque no pasa lo mismo con *Dinotopia*. Es un poco flácido -y nos quedamos cortos-, y aunque toma claro ejemplo de *Star Wars: Los Caballeros de la Antigua República*, está muy alejado de su calidad. Al contrario, viene a ser una especie de *Turok Evolution* pero con mucha menos violencia y con menos estrategia de combate.

En el papel de Drake Gemini (sí, éste es realmente tu nombre), debes completar diversas tareas para varios dinosaurios, con la promesa de varias recompensas que necesitarás después para completar la siguiente labor. Aunque el problema es la estructura de tareas, que va de ir de recoger frutas (ronquido) a seguir a un camino agonizantemente lineal pegando con una porra a enemigos escasos y estúpidos. El combate es flojo, especialmente cuando los combos complicados conseguidos a través de la experiencia no mejoran realmente tus ataques, y la detección de colisiones es transparente, especialmente cuando vuelas con Skybax por los cañones: puedes golpear a rocas que están al menos a metro y medio de distancia. En cambio, para aquellas que estén más lejos deberás buscar una ruta alternativa para poder avabar con ellas.

Aunque un punto más trabajado es el aspecto del juego. No es ciertamente el diseño más encantador que hayamos visto, pero en ocasiones es bastante pintoresco y atractivo. Los efectos de iluminación son dignos de admiración mientras que la aparición de un diplodocus pastando por acá y por allá te hará pensar que estás en *Parque Jurásico*. Aunque, en la decoración secundaria, *Dinotopia* sigue sufriendo el tener toda la sustancia del merengue.

Resumiendo, no es que *Dinotopia* esté mal hecho, pero sentirás que has jugado a eso muchas veces antes. Nunca ha habido un momento durante el juego en el que nos sintiéramos sorprendidos o cautivados por lo que estaba pasando en la pantalla: una mala señal para un título lleno de tanto potencial. Son dinosaurios en gran número y los dinosaurios nunca debieran destacar por su número. Deberían ser fabulosos monstruos masticacarnes, no anfitriones de fiesta con gorrito que se toman muchas molestias para darte su receta de tarta de manzana.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Se queda a años luz de resultar innovador, pero gráficamente cumple.

ESTILO
Hay algunas pinturas fabulosas de *Dinotopia* en la red. Ese es el estilo. ¿Es ese? Pues no.

ADICCIÓN
Ir trabajosamente de un combate absurdo a otro hace que tu atención se pierda.

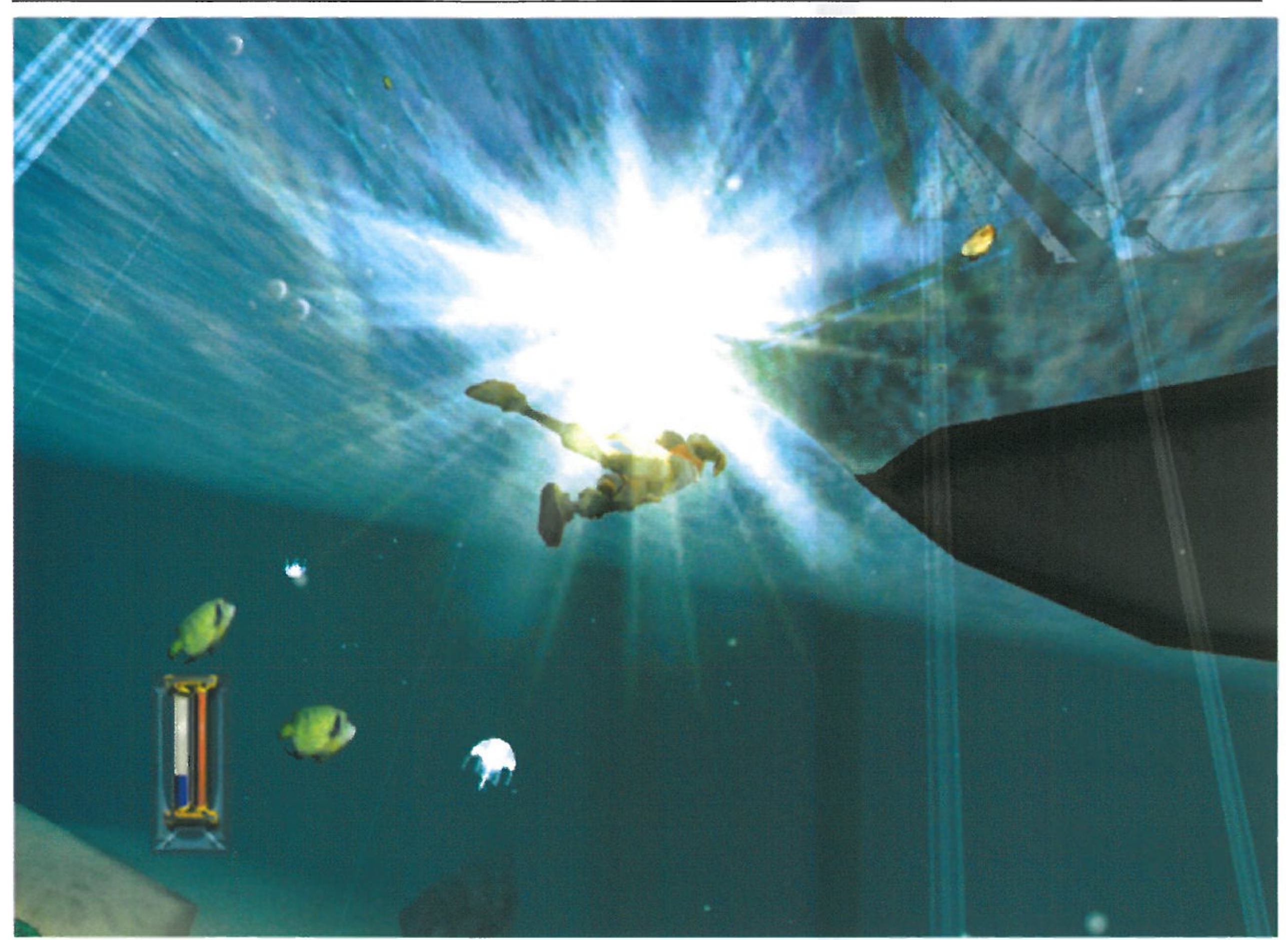
LONGEVIDAD
¿Quién sabe? Te despertarás en un charco de baba sin saber donde estás ni cómo llegaste allí.

LO MEJOR
+ ¡ES DE DINOSAURIOS!
+ BONITO ASPECTO

LO PEOR
- PREDECIBLE
- YA HEMOS VISTO TODO ESTO ANTES
- EL DINOSAURIO QUE HACE PASTELES

RESUMEN
Lo de siempre con sabor a dinosaurio seguido por un inevitable meandro por la tierra de las cabezadas. Lento y aburrido.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA
5,8//10



↑ Rhama puede nadar hasta la profundidad que quieras, pero no pierdas de vista el indicador de oxígeno.

INFORMACIÓN ADICIONAL

>>CAMINO EQUIVOCADO
Si te caes al fondo de un nivel hay algunos atajos como ascensores y poleas para volver a tu última posición. Los puntos para guardar la partida también son bastante abundantes, una muy buena noticia.

>>A TUS ÓRDENES
En ocasiones te acompañarán personajes controlados por la máquina, como Faith y Mihoko. La resolución de algunas situaciones exigirá la cooperación de Rhama y su acompañante. Las órdenes se asignan a través de un menú desplegable, aunque su diseño no es especialmente bueno.

Xbox marca el lugar... Y aquí está el veredicto

GALLEON: ISLANDS OF MYSTERY

>> UN ADELANTO

SE ANUNCIÓ con el lanzamiento de la consola; dos años y medio después ya está aquí.

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **CONFOUNDING FACTOR**
EDITOR: **SCI**
DISTRIBUIDOR: **PROEIN**
LANZAMIENTO: **JUNIO 2004**
JUGADORES: **1**
WEB: **WWW.SCI.CO.UK/GAMES**
PEGI: **+12**



↑ ¿De verdad tienen sangre verde los cangrejos?

TOBY GARD es el creador de la voluptuosa Lara Croft. Tras abandonar Core Design poco después del lanzamiento del primer *Tomb Raider*, decidió crear su propio estudio, Confounding Factor, e inició el diseño de *Galleon*, un título que ha ido dando tumbos de un editor a otro a lo largo de los prolongados años que lleva en desarrollo (más de cinco). Sorprendentemente, el juego ha sabido aguantar el paso del tiempo y presenta un sabor único, distintivo y original, algo que se puede decir de pocos títulos hoy día. Quizá haya sido precisamente el paso del tiempo el que ha permitido a Gard llevar *Galleon* por unos derroteros bien diferentes a los de muchos otros juegos; y es que, aunque no deja de ser una aventura de acción con lucha y plataformas, poco más comparte con otras producciones.

Rhama Sabrier y su tripulación son los protagonistas de *Galleon*. Rhama es el capitán de navío perfecto, alto, fornido, diestro en el combate, tiene encanto con las mujeres, realiza extraordinarias proezas físicas como descolgarse por salientes con las manos desnudas... ¡Vaya! ¡Pero si es la versión masculina de Lara! En fin, que nuestro capitán acude a la llamada de un sabio que ha hecho un misterioso descubrimiento; pero, como no, las cosas se tuercen y el sabio acaba haciendo compañía a los lirios mientras que su exuberante hija, Faith, se embarca con Rhama en la persecución del asesino. Sí, sí, sin que sirva de precedente es el mayordomo.



↑ Faith cae instantáneamente víctima de los encantos de Rhama.

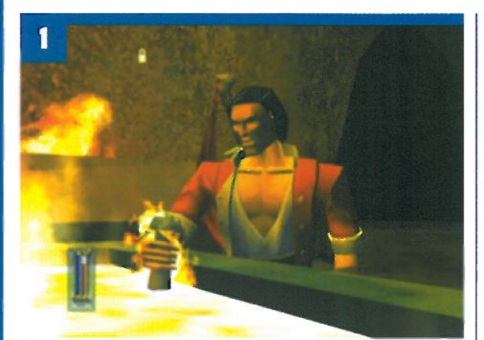
En fin, como decíamos, Rhama es una especie de superhombre, lo que significa que puede hacer cosas fabulosas que los demás personajes de otros juegos jamás soñarían. Increíbles saltos, funambulismo, trepar por paredes verticales o descolgarse por techos de roca sin más ayuda que sus propias manos, son cosas de lo más normal para él, así que eso significa que los escenarios poseen un alto grado de posibilidades para su exploración. También significa que en más de una ocasión hay múltiples rutas para llegar a un mismo punto.

Pero el movimiento se demuestra andando y Rhama lo hace a dos velocidades, siempre hacia donde le indiques con la cámara: empujando levemente el *stick* izquierdo camina con cautela, lo que significa que es absolutamente imposible que se caiga por un precipicio, pasarela o cualquier otra cosa. Sin embargo, al mover totalmente el *stick* izquierdo, Rhama empieza a acelerar hasta alcanzar una velocidad que pondría verde de envidia a un guepardo. Dicha velocidad es ideal para salvar grandes abismos de un salto o cargar contra grupos >>

BRICOMANÍA

Cómo te puede ayudar ver el programa de La 2.

Muchos puzzles de *Galleon* siguen una fórmula que implica la recolección de objetos. En el segundo nivel tienes que bucear hasta el fondo del océano para recuperar un martillo de herrero y aventurarte en una cueva para hacerte con una especie de clavo gigante. Esto es lo que tienes que hacer después...



La forja está al final de un túnel al pie de la montaña. Calienta el clavo con magma volcánico.



Usa el martillo del herrero en el yunque para enderezar el clavo. ¡Golpea el hierro caliente!



Coloca el clavo en el ascensor estropeado y te llevará hasta la mitad del camino hacia el pico.



Tendrás que gritarle órdenes a Faith para que manipule las palancas del saliente.



Rhama escala como si hubiera un incendio bajo él.

Un juego que presenta la versión masculina de Lara Croft

de enemigos, pero tiene el pequeño efecto colateral de volver descuidado a Rhama: como haya un saliente o similar, a poco que empujes el *stick*, seguro que te la das.

Si estás escalando no pasa nada mientras mantengas pulsado el gatillo derecho, también conocido en este juego como gatillo *superglue*. Eso sí, necesitas superficies de piedra rugosa para poder hacerlo porque todos sabemos que el *superglue* no funciona para pegar las manos a la piedra pulida. Además, necesitas tener el estómago vacío antes de escalar, porque la cámara tiene la manía de seguir las evoluciones del personaje aunque tenga que acercarse tanto a él que lo haga desaparecer. Menos mal que sabemos que sigue ahí, que si no...

Tanto hablar del movimiento del protagonista tiene su motivo: los distintos escenarios del juego son enormes, exigen un montón de escaladas, saltos, equilibrios y demás evoluciones físicas de Rhama. Todos son islas, tantas como siete, y llegar a la playa de una sin divisar siquiera el punto más alto es lo habitual. Tanto es así que en ocasiones es fácil perderse y no saber dónde ir a continuación, pero el diseño lo tiene todo previsto y hay un montón de zonas secretas con *power ups* y otros útiles objetos para recompensar al impenitente explorador. Los puzzles son variados e ingeniosos, aunque bastante estereotipados, desde buscar una palanca para abrir la puerta hasta descifrar extraños símbolos.

El elemento de juego que nos falta por ver es el combate, fácil de aprender pero excesivamente difícil de dominar. Cuando la lucha es singular no suele haber demasiados problemas, pero lo habitual es que un puñado de piratas ataque en grupo a Rhama. Si lo tuyo no son los juegos de lucha, estás perdido, porque es imperativo usar los combos y movimientos especiales para sobrevivir a cada lance. Es cierto que hay algunos específicos para tales situaciones, pero llegar a ejecutarlos en el momento preciso requiere de gran frialdad, algo poco accesible cuando te ves rodeado. En cuanto a los bichos gordos a lo jefe de final de fase, son otro cantar, porque además de exigir lo mismo que los otros suelen presentar un reto añadido porque no se les puede matar de cualquier forma, así que hay que averiguar cómo acabar con ella.

En esencia, *Galleon* es un gran juego con un inteligente diseño cuyo único punto débil es el sistema de control, si bien hay que decir que con paciencia todo se acaba dominando. Habituarse a la sensibilidad del *stick* izquierdo es fácil tanto en tierra como en el agua y hacerse con el sistema de lucha cuesta un poco más, si bien el esfuerzo merece la pena porque el juego lo vale.



VEREDICTO

POTENCIAL
Muy bueno gráficamente. La velocidad es buena y puedes ver a gran distancia. La animación de los personajes también es genial.

ESTILO
Detalles que esperas en un juego de Xbox, como sombras e iluminación en tiempo real, no están.

ADICCIÓN
Las habilidades sobrehumanas ofrecen mucha libertad, aunque el control es un poco incordiante.

LONGEVIDAD
Alrededor de 20 horas de juego, aunque te costará mucha paciencia acabarlo al 100%.

LO MEJOR
- SALTOS Y ESCALADA
- LIBERTAD DE EXPLORAR
- PUZZLES

LO PEOR
- SENSIBILIDAD DEL CONTROL
- COMBATES MULTITUDINARIOS

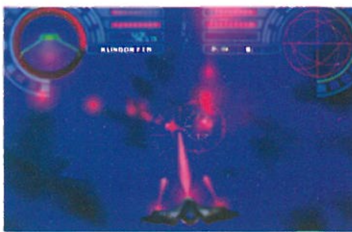
RESUMEN
Está bien, pero menos pulido que *Vexx* o *Prince of Persia*. Eso sí, es mucho mejor que la última entrega de *Tomb Raider*.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.0//10



↑ La Federación no existe por lo que la Enterprise (ahora malvada) y sus naves hermanas son blancos legítimos.



↑ No te dejes atraer por los iones.



↑ Sulu es quien da las órdenes ahora.



↑ La lucha nave contra nave es agitada.



↑ Recoge materias de los meteoritos.

Hay más que Klingons a estribor

STAR TREK: SHATTERED UNIVERSE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR:	**STARSPHERE**
DISTRIBUIDOR:	**TAKE 2**
LANZAMIENTO:	**DISPONIBLE**
JUGADORES:	**1**
WEB:	**WWW.TDKM.COM**
PEGI:	**+12**

ADEMÁS de proporcionar amplio material de discusión ilógica para que los trekkies debatan ante sus pintas de cerveza romulana en las convenciones de ciencia ficción, la licencia de *Star Trek* ha generado hasta el momento unos pocos juegos bastante decentes en PC.

Para no ser menos, *Shattered Universe* en Xbox es un shooter bueno. Mezclando bien el kitsch de los 60 con las más familiares anomalías astrofísicas de Next Generation, seguimos las aventuras del recién ascendido Capitán Sulu (doblado por el actor original George Takei) a bordo de la USS Excelsior. Como es costumbre en *Star Trek*, la nave se encuentra con un agujero de gusano que la transporta a un universo reflejado en el que no existe la Federación y el malvado Imperio está en el poder. La recién transformada ISS Excelsior se enfrenta al tirano y debe abrirse camino por la galaxia, con el objetivo final de encontrar un camino de vuelta a casa.

Los agotadores niveles son más difíciles que un grupo de Klingons convictos mientras que la dificultad y la frustración se agravan por el hecho de que frecuentemente aparecen objetivos adicionales cerca del final de un nivel. Irritante no es la única palabra que podemos emplear después de sudar sangre y lágrimas luchando por un nivel durante media hora, sólo para que tu decrépita nave se caiga a pedazos después del tercer ataque 'sorpresa'.

Cada nave con la que podemos jugar tiene varios atributos y debilidades, y aunque las primeras estarían mejor con cañones que con los ridículos láseres que incorporan, las naves posteriores aportan armas mucho más sustanciosas.

Un shooter espacial en 3D puede ser el género obvio para una licencia de *Star Trek*, pero cuando se hace con este competente estilo, el resultado es más que explosivo. Aunque no tan atractivos como en el delicioso *Seven of Nine*, los gráficos siguen siendo bonitos y firmes, aunque a menudo se sacrifica un detalle más fino en favor de escenarios más impresionantes.

El stick analógico izquierdo controla la dirección general mientras que el derecho determina el cabeceo y la guiñada, y no siempre tendrás que "ir hacia delante porque no encuentras la marcha atrás" gracias a los disparadores. Es inmensamente gratificante combinar estos controles avanzados durante un combate agitado y poder girar en un ladrillo para conseguir el tiro de gracia final contra un enemigo, aunque es igual de fácil moverse lentamente hacia atrás y hacia delante mientras se lucha contra una mastodóntica nave nodriza enemiga.

Shattered Universe ciertamente no llegará a Warp 9 en ninguna expectativa, pero no hace daño alguno a la licencia y a 30 euros es una buena inversión para tu dinero. Hazte con él para divertirte un poco disparando sin problemas.



¡NO HAY SUFICIENTE ESPACIO!
Algunos niveles tienen lugar en sistemas solares abarrotados. Desviarse demasiado cerca de masas planetarias hará que tu nave quede aplastada por la fuerza gravitatoria.



POTENCIAL
Todo tiene un buen aspecto y no hay ralentizaciones durante ninguna de las enormes batallas.

ESTILO
Una buena mezcla del Trek original y de Next Gen. Las naves modernas parecen extrañas comparadas con las más familiares.

ADICCIÓN
Arcade puro y duro sin extras, aunque hay muchas maneras de disfrazarlo.

LONGEVIDAD
Las misiones lineales implican rejugabilidad limitada, aunque la dificultad te mantendrá muy ocupado.

LO MEJOR
+ EXPLOSIONES
+ UTILIZACIÓN DE LA LICENCIA
+ CONTROLES FABULOSOS

LO PEOR
- NIVELES BRUTALMENTE DIFÍCILES
- ACCIÓN REPETITIVA
- OBJETIVOS SIN FINAL

RESUMEN
Un shooter bastante decente que, si puedes digerir la dificultad, es una experiencia gratificante y entretenida.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7.0//10

Las zonas en las que controlamos el jeep ofrecen momentos muy intentos, ¡aplástalos a todos!.

Soldado universal

BREAKDOWN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **NAMCO**

DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**

LANZAMIENTO: **JUNIO 2004**

JUGADORES: **1**

WEB: **WWW.NAMCO.COM/PROJECT-BREAKDOWN/**

PEGI: **+18**



Breakdown es uno de los FPS más originales y atrayentes que hemos visto en mucho tiempo. Realmente nos sentiremos dentro del juego.

ESTAMOS ante uno de esos juegos que no son exactamente iguales a ningún otro. Un puñado de innovación, un poquito de juego de lucha, otro tanto de FPS y un guión propio de una aventura.

No se puede negar que los minutos iniciales en *Breakdown* causan cierto desconcierto en el jugador: preso de la amnesia, nuestro personaje yace tumbado en una camilla en lo que *a priori* parece ser un complejo hospitalario que no logra reconocer. Con apenas las fuerzas justas para levantarse, todo empieza a derrumbarse a su alrededor: comienzan las explosiones y los tiroteos y hace acto de aparición Alex, una misteriosa chica con la que trataremos de salir con vida, mientras averiguamos qué está pasando y qué estamos haciendo en ese lugar. *Breakdown* es un juego de acción en primera persona en el que se ha llevado hasta el extremo el tipo de visión con la que jugamos. Si somos golpeados no nos moveremos ligeramente hacia atrás, sino que la cámara sufrirá un vuelco y acompañará nuestros movimientos mientras caemos o retrocedemos del impacto, enfatizando así desplazamientos y acciones cotidianas en otros FPS para darles un mayor realismo. Si queremos reponer energía, podemos comer chocolatinas y sacar refrescos de máquinas expendedoras. En ambos casos, presenciaremos una animación en la que parecerá que realmente comemos esa chocolatina o beberemos ese bote de refresco; asimismo, acciones como subir por alguna escalera o escalar alguna parte del muro están muy bien representadas, lo que hace aumentar el realismo y la inmersión del jugador en este título.

El punto más personal y diferenciador en *Breakdown* respecto a otros FPS es el énfasis que se ha puesto en el sistema de combate cuerpo a cuerpo: puñetazos, patadas,



Los marines uns amigos.



Está fosilizado, no dispares.

DEDOS Y PUÑETAZOS

Derrick es bueno con sus manos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

ENEMIGO MÍO
Los soldados y los aliens lucharán unos contra otros, pero nada que no estuviera "previsto". Si no es mediante *scripts*, lo primero que harán será intentar aniquilarte.

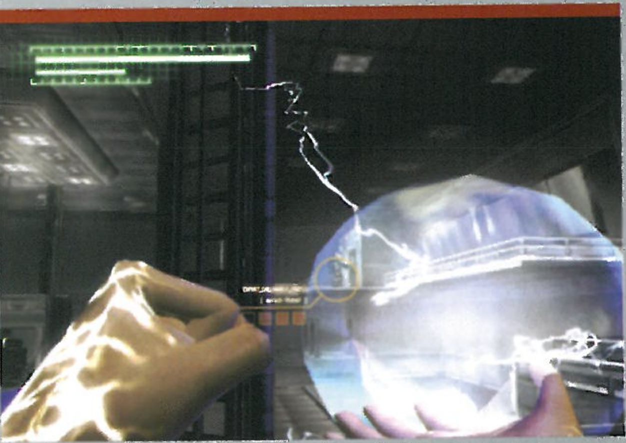
COPYCAT
Alex tiene cierto parecido con el aspecto de Trinity en *Matrix*. Ella nos ayudará durante gran parte del juego, sobre todo en la confusión de los momentos iniciales ya que luchará junto a nosotros en numerosas peleas y tiroteos.

EXTRAS
Cada vez que consigas destruir un nuevo tipo de enemigo, desbloquearás un objeto en la galería de arte del juego. Ocurrirá lo mismo cuando conozcas a nuevos personajes y aliados, como Alex al comienzo del juego.

Ya hemos hablado de la forma en la que Derrick se alimenta, recoge los cargadores de munición o realiza otros tipos de interactividad con el entorno, como escalar muros o subir escaleras. Aquí tienes unos ejemplos más:



¡Hamburguesas! Derrick no tiene colesterol, así que sin problemas.



¿Para qué gastar balas cuando podemos freírlos a distancia?



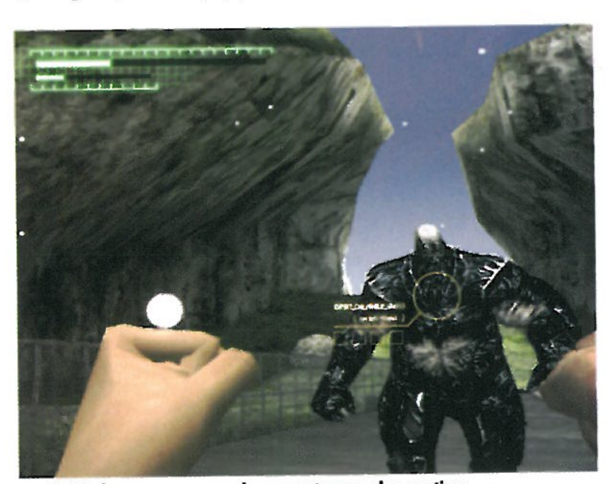
¡Utiliza el jeep! A algunos les gusta más que la fuerza.



Una bola de energía está lista para destruir al enemigo.



Al igual que en *Half life*, los científicos están en problemas.



Cuidado, son capaces de aguantar mucho castigo.



Nos ocultaremos junto a Alex para evitar a Solus.

combos, incluso volteretas laterales que practicaremos en un breve tutorial en los inicios del juego. Sin embargo, este sistema tiene un problema debido a la forma en la que se ha diseñado: tiende a fallar cuando nos enfrentamos cuerpo a cuerpo contra varios enemigos ya que resulta muy difícil bloquear los golpes de más de un contrario a la vez; eso, unido al movimiento de la cámara siguiendo la caída y la gran cantidad de vida que nos quitan, dificultan demasiado algunas zonas del juego. Este problema surge de una clase de enemigos a los que tenemos que enfrentarnos, totalmente inmunes a las armas, a los que deberemos "despachar" cuerpo a cuerpo, lo que facilita recibir una "galleta" de grandes proporciones cuando nos enfrentamos a 2 o 3 de forma simultánea. Esto será necesa-

EL EFECTO MARIPOSA Vamos a realizar un viaje nostálgico...

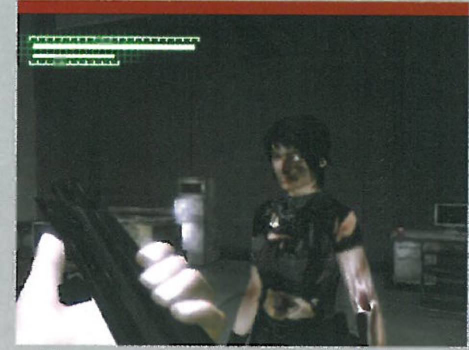
Derrick tiene amnesia al comenzar el juego; por eso, tiene que ir descubriendo su pasado poco a poco. Los *flash back* estarán a la orden del día y aparecerán mediante un efecto que distorsiona la pantalla; cuando lo cruzamos, algo está a punto de ocurrir.



Escapando del primer edificio veremos nuestras manos sin piel que le recubra.



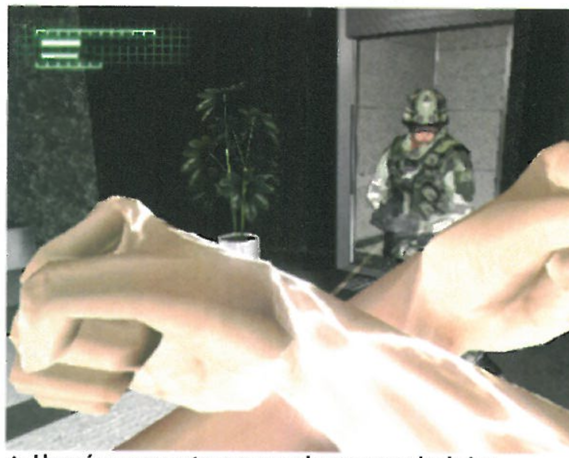
En un punto del juego, retrocederemos algunos minutos y nos veremos a nosotros mismos.



Alex parece un zombi en uno de los *flash back*. Quizá estaba falta de maquillaje...



Solus se agachará para cogernos de la garganta.



Llegará un momento en que podremos parar las balas.



Derribarlos a puñetazos no es demasiado complicado.

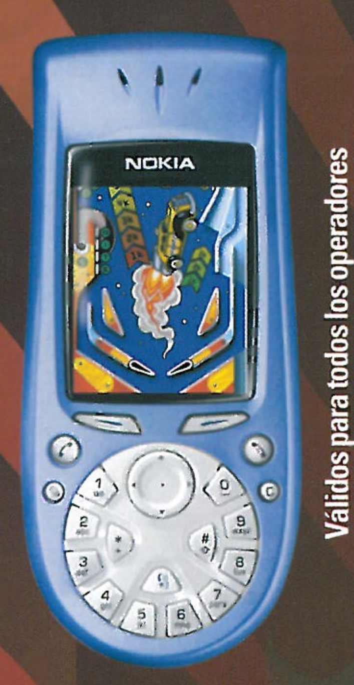


Los hexágonos indican que nuestro golpe ha tenido éxito.

rio al menos hasta encontrar algo que les haga daño de verdad, lo que nos obligará durante gran parte del juego a solucionarlo a la vieja usanza, empleando la táctica de "golpea y corre" hasta que sólo quede uno. Derrick también puede usar armas para sobrevivir, como pistolas, ametralladoras, lanzacohetes, granadas, etc.... Estas armas suelen ser de gran ayuda a pesar de la fortaleza que poco a poco va despertando en Derrick, aunque cuentan con un problema: no está muy bien representado el alcance real que tendrían, lo que conlleva el tener que acercarnos demasiado y arriesgarnos a recibir bastante plomo antes de poder abatir a nadie, exceptuando el lanzacohetes.

Al contrario de lo que pueda parecer, el hecho de comenzar a usar armas en cierto punto del juego no las convierte directamente en nuestra principal forma de atacar o defendernos ya que cuando Derrick comienza a recuperar sus "poderes" podremos repeler el fuego, lo que provocará que usemos el combate cuerpo a cuerpo exceptuando los momentos en los que nos superen holgadamente en número o estemos en una zona muy al descubierto. La estrategia de cubrirse y pegar cambiará cuando lleguemos a conocer a los juggernaut ya que la potencia de sus embestidas nos dañará incluso cuando nos estemos cubriendo.

A pesar de haberse cuidado el argumento y admitiendo que se pueden realizar una gran cantidad de acciones (buscar tarjetas, leer informes) básicamente *Breakdown* es un juego de acción, limpia la zona, avanza, etc.... una mecánica que tiende a resultar un tanto repetitiva a pesar de ciertas secciones de exploración, si bien es cierto que esta sensación es más palpable en la primera mitad del juego. Si al estar jugando os parece como si todo estuviera un poco vacío, tendréis la misma sensación que nos han producido a nosotros algunos niveles, que muestran a muy pocos enemigos en comparación con la extensión que tenemos que recorrer. Todo ello produce notables altibajos en la jugabilidad y en la adicción de *Breakdown*. Si bien los soldados representarán una constante sobre todo en los niveles iniciales, nuestra mayor preocupación serán los guerreros experimentales y la gran cantidad de energía que nos pueden quitar de un solo golpe. La variedad de enemigos no es el punto fuerte del juego, pero al menos no tendremos que preocuparnos de



Válidos para todos los operadores

coolfinger

Juegos para tu móvil en español

Sólo en tiendas de telefonía móvil y puntos de venta autorizados


SUMMER GAMES


RACING FEVER


BALLS


DAMAGE SAN


SPACE TAXI


BEAT THE DEALER


HIGHWAY RACER


XR-JETSKI


AÑO 1503


MINI GOLF

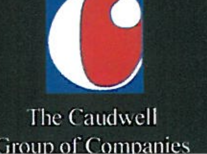
DAMAGE SAN



RACING FEVER

playman Summer Games™

Para más información: 902 368 369 · 902 1 2020 1
www.coolfinger.com/es · e-mail: juegos@coolfinger.com





↑ ¡Corre! Si no te mata él puede que lo haga el fuego.



↑ Alex trata de hacernos bajar cuando ataca un helicóptero.

» una IA tan brutal que nos impida respirar. Los enemigos suelen correr tras de ti por los pasillos, pero si nos salimos de la zona que tienen asignada, no cruzarán la puerta para perseguirte. Alex (nuestra acompañante) normalmente sirve para que no nos sintamos demasiado solos, pero sobre todo como imán para las balas del enemigo ya que su participación activa en los tiroteos es bastante escasa.

No se puede decir que Namco se haya esforzado mucho por exprimir el hardware de Xbox, al menos en este juego. Los entornos (sobre todo los interiores) son bastante simples, con escasos detalles y faltos de vida. El modelado es bastante sencillo y podría calificarse de correcto siendo generosos, pero no es de recibo el no haber mejorado las texturas, ni usar ninguno de los efectos gráficos (como bump-mapping) con los que nos suele deleitar el hardware de Xbox, con excepciones como la representación del fuego o los ataques eléctricos. Al menos nos queda la constante suavidad durante la partida y la ausencia de ralentizaciones como lo más destacable, aunque no tenga demasiado mérito haberlo conseguido recortando la carga gráfica de forma tan evidente.

Afortunadamente, la ambientación no se ha resentido demasiado y cada entorno está correctamente realizados y destacan, por encima de todo, las zonas al aire libre.

La ausencia de variedad en los primeros niveles sí está presente en diversas situaciones a lo largo del juego. No sólo el mencionado incendio, sino que viviremos situaciones de tensión jugándonos la vida por la cornisa de un rascacielos o intentando escapar con vida de los disparos de un helicóptero en una trepidante y peligrosa persecución. Mientras Derrick va recordando su pasado y nosotros vamos descubriendo porqué estamos en esa situación, protagonizaremos extraños episodios que parecen sacados de una pesadilla.

Hasta ahora no hemos hablado del control, un aspecto bastante importante sobre todo en un juego en primera persona. Se ha solucionado bien ya que podremos seleccionar el objetivo al que atacaremos tanto si utilizamos armas de fuego como luchando cuerpo a cuerpo, si bien tenemos que practicar un poco los combos de ataque que nos enseñan en el pequeño tutorial al comienzo del juego; sobretodo las volteretas o los desplazamientos laterales ya que pueden salvarnos la vida en más de una ocasión.

Quizá el principal enemigo de este juego es su propio diseño, lineal en cuanto a los niveles se refiere. Pocas veces nos sentiremos perdidos sin saber a dónde ir. La mayoría de las puertas que veremos en las instalaciones permanecen cerradas, así que sólo falta una flecha luminosa indicando hacia dónde tenemos que desplazarnos, lo que rebaja mucho esa sensación de agobio y desasosiego de títulos como *Half-Life*.



» ¡HADOUKEN!
Al inicio del juego, cuando hayamos avanzado un poco, nuestros brazos comenzarán a brillar y podremos detener las balas. Después, será posible lanzar bolas de energía desde nuestras propias manos.

La variedad que no aparece en los primeros niveles si está presente en diversas situaciones que iremos viviendo



↑ ¿Una máquina de coca cola en el desierto?



↑ Alex usa una escopeta con él.



↑ El guerrero T'Lan no aprecia la belleza del entorno.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Gráficamente no da la talla; Capcom no ha aprovechado el potencial de Xbox, al menos en este juego.

ESTILO
Manga y ciencia ficción siempre ha sido una combinación que ha dado buenos resultados.

ADICCIÓN
A pesar de que nos parecerá divertido, tiene ciertos altibajos que acabarán desconcertándonos.

LONGEVIDAD
Unas 20 horas en nivel normal, no está nada mal.

LO MEJOR
+ ORIGINALIDAD
+ NO SE COMPLICA EN EXCESO

LO PEOR
- REPETITIVO
- DEMASIADO LINEAL
- GRÁFICAMENTE JUSTITO

RESUMEN
Posee las suficientes virtudes como para resultar un juego aceptable y entretenido para muchos jugadores.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

7,0//10

JUNTATE CON

TUS AMIGOS.

O ENFRENTATE

A ELLOS.

CON

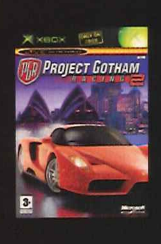
XBOX LIVE

DOS MESES DE PRUEBA GRATIS.

Xbox *Live*™ es la nueva era del juego en banda ancha que te permite competir contra tus amigos. Y ahora, sólo por tiempo limitado, al comprar uno de los 13 títulos seleccionados entre nuestra gama de más de 50 compatibles con Xbox *Live*™, te llevas 2 meses de prueba gratis.















it's good to play together

www.xbox.com/live



↑ Existen dos tipos de hombres: aquellos que viven un nuevo día bajo el sol y aquellos que mueren mostrando un estúpido bigote.

Duelo bajo el sol en un título con todos los ingredientes del salvaje oeste

RED DEAD REVOLVER

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **ROCKSTAR SAN DIEGO**
DISTRIBUIDOR: **TAKE2**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
MULTIJUGADOR: **1-4**
WEB: **WWW.ROCKSTARGAMES.COM/REDDEADREVOLVER/**
PEGI: **+16**

UN ADELANTO

Excelente arcade en tercera persona, en el que se recrea a la perfección el ambiente, los escenarios y la música de las películas más clásicas del oeste.

RETOMANDO un juego abandonado por parte de Capcom, Rockstar San Diego ha conseguido condensar todo el espíritu de las *pelis* del oeste en un shooter de acción en tercera persona. Demos la bienvenida al regreso del *spaghetti western*.

La historia del joven Red comienza marcada por la tragedia: un día como cualquier otro, la jornada marcha sobre ruedas en el pequeño rancho familiar. Pero, de repente, unos bandidos matan a su familia sin que apenas pudieran oponer resistencia; este hecho obliga a Red a esperar pacientemente para poder vengar con furia estos asesinatos.

De vuelta ya como un curtido caza-recompensas, Red da pie a un juego total y absolutamente enfocado a la acción, muy en la línea del poli más duro de New York, el popular Max Payne, con el que comparte las ansias de venganza y una versión actualizada de su famoso *tiempo bala* enfocado al espíritu del viejo oeste. A pesar de los evidentes puntos en común, no esperéis un simple cambio de armas y decorados amén del personaje principal. Precisamente, será en los personajes donde veremos las principales diferencias ya que en *Red Dead* no sólo controlaremos a Red, sino que jugaremos con diversos personajes como Jack Swift, un pistolero y caballero inglés, o Shadow Wolf, un explorador indio con sus propios problemas que resolver. Cada uno tendrá sus niveles y motivaciones personales, que aportarán variedad y riqueza tanto a la historia como al desarrollo del juego.

Red Dead contiene todos los tópicos y situaciones clásicas de una buena película del oeste, reflejado en los distintos niveles del juego: tiroteos a las puertas de una cantina o en las inmediaciones de un acantilado, persecuciones a caballo... Durante los frenéticos tiroteos, podemos hacer uso del llamado "tiro de precisión", o *tiempo bala* del oeste para los amigos, el cual podremos ir acumulando mientras vamos abatiendo enemigos. Dicho tiro de precisión nos permite fijar el blanco sobre el enemigo (en varios lugares del cuerpo) mientras la acción se ralentiza; de esta forma, podemos descargar con rapidez nuestras armas sobre el blanco, un sistema de éxito probado, para poder salir airoso de algunas situaciones realmente comprometidas.

Obviamente, un juego del oeste no es tal sin los clásicos duelos al sol, y en Rockstar le han dado la importancia que se merece a ese momento. Por eso, lo podremos vivir a cámara lenta, desenfundando con el analógico derecho, mientras intentamos disparar con rapidez y precisión antes de que lo haga nuestro rival. Los duelos están realmente bien reprodu- »



↑ La variedad enriquece la experiencia.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» CAZA RECOMPENSAS
Cada vez que terminemos un nivel, seremos obsequiados con una puntuación dependiendo de la puntería, la precisión y el número de hombres abatidos. Dependiendo de esta calificación, ganaremos más o menos dinero y desbloquearemos personajes o armamento, así como páginas de nuestro diario.

» APRENDER
Desde el comienzo del juego encontraremos diversos tutoriales que nos explican cómo disparar, cubrirse, cambiar de armas, hacer duelos, etc... Son cortos, divertidos y bastante útiles, por lo que resulta muy recomendable terminarlos.


El helicóptero Black Hawk ha llegado a tiempo. ¿Cuándo saldremos de Mogadiscio?

DEMUESTRA QUE ERES EL MÁS RÁPIDO

Lamentablemente, *Red Dead Revolver* no incluye opciones para Xbox Live, aunque en Rockstar sí se han acordado de añadir un modo a pantalla partida con hasta cuatro jugadores, todos ellos variaciones del clásico deathmatch. Recoger las cartas de poker cuando muere el rival puede hacernos conseguir objetos potenciadores como velocidad, energía o tiempo bala infinito. Para los solitarios también se incluyen *bots*, con los personajes que vamos desbloqueando en el modo historia.

1

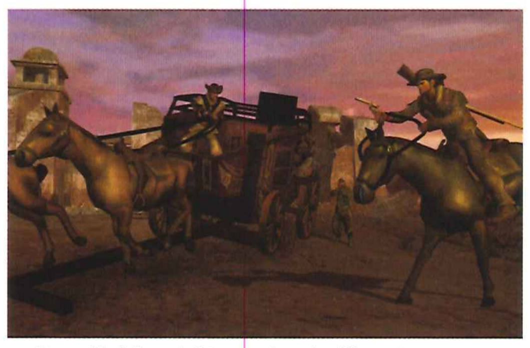


Si somos buenos, podremos desbloquear numerosos personajes.

2


Instantánea de cómo una mujer patea el culo a unos matones.


Han tenido en cuenta todos los estereotipos del oeste.


No podía faltar el típico asalto a la diligencia.

Durante los intensos tiroteos, podemos hacer uso del llamado "tiro de precisión" o tiempo bala del oeste

cidos, sobre todo por lo intensos que pueden llegar a ser ; incluso en más de una ocasión, los nervios pueden llevarnos a precipitarnos en los disparos. No obstante, la dificultad a veces se vuelve un tanto agobiante cuando los enemigos de duelo empiezan a ser realmente buenos. Aparte de los duelos, *Red Dead Revolver* es un juego que nos exigirá rapidez de reflejos y agilidad con el *pad* si queremos sobrevivir ya que la dificultad está bien ajustada si aprendemos a movernos, cubrirnos y disparar, rodar para evitar las balas, etc.... Acciones todas ellas que podremos aprender en los cortos pero funcionales tutoriales que encontraremos durante el juego. No son muchos, pero en más de una ocasión nos ayudarán a salir de algún apuro.

Cabe destacar la jugabilidad como uno de los puntos fuertes de *Red Dea Revolver*. Y lo es por la intensidad de los tiroteos, los tremendos duelos con algunos jefes finales y la variedad de situaciones y personajes que viviremos. Al tratarse de un juego del oeste, el arsenal de armas está más limitado que en otros títulos, aunque se ha sabido aportar la variedad necesaria con varios tipos de pistolas, rifles, escopetas recortadas, cartuchos de dinamita e incluso armas fijas como la primera ametralladora del oeste. Cada una de ellas tendrá su tiempo de recarga, alcance y precisión, por lo que deberemos elegir con cuidado al comienzo de cada nivel, si bien podremos comprar en algunas tiendas o recoger las que suelten nuestros enemigos.

Gráficamente no estamos ante un título que nos vaya a dejar boquiabiertos, pero el trabajo general es bueno y reproduce con habilidad el auténtico ambiente del oeste. Lo primero que llama la atención es una especie de filtro en la imagen que le otorga esa impresión de "antiguo", algo parecido a los filtros utilizados en *Silent Hill* para aplicar un poco de ruido a la imagen. La recreación de las ciudades, con sus edificios, sus campos y ciertos efectos de partículas como el polvo que arrastra el viento, el humo o la excelente iluminación y el sombreado (con atardeceres junto al río realmente bellos), son los elementos más destacables amén de transcurrir a 60 fotogramas frente a los 30 de la para versión PS2; algo que, a la vez, disminuye notablemente los tiempos de carga. Es evidente que podían haberse mejorado varios aspectos, como el modelado de algunos personajes o algo más detalle en algunas texturas, pero todos ellos son pequeños elementos que no oscurecen el buen acabado general del título.


XBOX

VEREDICTO

POTENCIAL
Visualmente es muy bello ya que el oeste está fielmente representado. Pero las animaciones son un poco mejorables.

ESTILO
Clásico e inconfundible, sobretodo por el olor a *western* que se respira.

ADICCIÓN
La jugabilidad de la que hace gala este título es muy divertida y, además, presenta una buena variedad de situaciones.

LONGEVIDAD
No demasiada ya que lo acabaremos en 10 o 12 horas.

LO MEJOR
+ BANDA SONORA
+ ILUMINACIÓN
+ COMBATES CONTRA JEFES

LO PEOR
- CORTO
- DIFICULTAD DE ALGUNOS DUELOS

RESUMEN
Un juego de acción en el oeste, donde todo resulta creíble: la acción, los duelos y una banda sonora de película.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,6 // 10



Hmmm... Un agujero en el suelo. ¿Entramos? Seguro que no es peligroso...

¿Han matado a Kenny?

OBSCURE

INFORMACIÓN DEL JUEGO

DESARROLLADOR: **HYDRAVISION**
DISTRIBUIDOR: **VIRGIN PLAY**
LANZAMIENTO: **DISPONIBLE**
JUGADORES: **1-2**
WEB: **WWW.HYDRAVISION.COM/OBSCURE**
PEGI: **+12**



De vez en cuando, algún juego consigue darnos una sorpresa alejándose de los estereotipos.

EL SURVIVAL horror está convirtiéndose en un género bastante prolífico este año. Son pocos los títulos que logran huir de las fórmulas estandarizadas por *Resident Evil*, *Silent Hill* y otros, pero de vez en cuando alguno consigue darnos una sorpresa alejándose de los estereotipos. *Obscure* es uno de ellos. Utiliza un planteamiento de película de terror de temática adolescente (*Scream*, *Sé lo que hicisteis el último verano*, *The Faculty*...) para introducir como novedad la posibilidad de llevar un segundo personaje a las órdenes del jugador y brindar la oportunidad de que otra persona asuma su control directamente, ofreciendo así un modo de juego cooperativo.

La trama se desarrolla en el instituto Leafmore, al que acuden Ahsley, Shannon, Josh, Kenny y Stanley. Un día como otro cualquiera, Kenny se queda un rato más después del entrenamiento de baloncesto para practicar sus tiros. Su móvil suena y, mientras habla con su novia por teléfono, alguien le roba la bolsa. Siguiendo al ladrón, Kenny descubre algo monstruoso en el sótano del instituto. Al día siguiente, Kenny ha desaparecido. Haciendo gala de un comportamiento típico de personaje de película, en lugar de llamar a la policía sus cuatro amigos deciden esperar a que el instituto se quede vacío para localizar al joven.

Pero los ruidos habituales de un edificio mal cuidado y medianamente antiguo se convierten en algo siniestro cuando no hay nadie. Los chicos no tardan en darse cuenta de que algo va muy mal cuando tienen su primer enfrentamiento con un auténtico monstruo y un profesor les salva el pellejo ordenándoles encarecidamente que se vayan y diciéndoles que, si encuentran más monstruos, usen la luz natural para matarlos. Cualquiera se habría ido de allí, pero nuestros obstinados protagonistas insisten en encontrar a Kenny, así que se arman con bates de béisbol, pistolas y todo aquello encuentran que pueda servir como elemento defensivo.

Cada uno de ellos posee una serie de habilidades diferentes, así como una complexión física distinta a la de sus compañeros. Estos dos factores resultan decisivos a la hora de afrontar cada situación, pues no todos los personajes resultan igual de idóneos en según qué momentos. Incluso en ocasiones es necesario combinar los esfuerzos de dos de ellos para poder avanzar.



Algo se ha torcido en Leafmore.



Las chicas son de armas tomar.

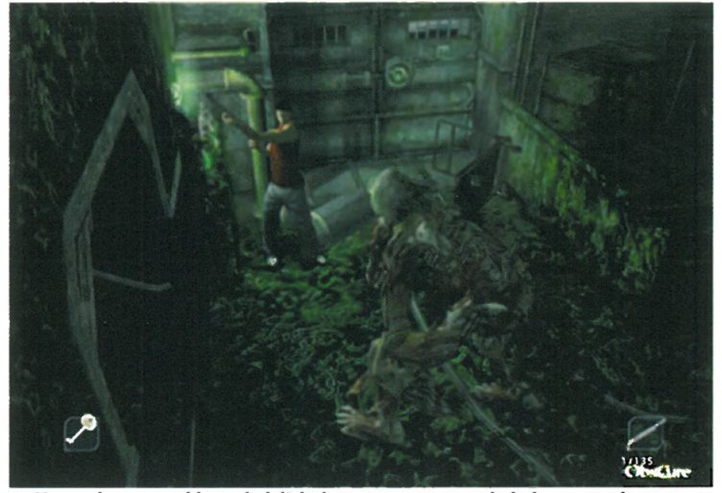
INFORMACIÓN ADICIONAL

¡VE HACIA LA LUZ!
A los deformes monstruos de Leafmore no les gusta nada la luz. Una linterna puede bastar para hacerles retroceder, pero si tienes posibilidad de romper unas ventanas para dejar que entren los rayos del sol, podrás ver cómo se desintegran ante tus ojos. Eso sí, lo ponen todo perdido.

SÁLVAME
Uno de los pocos inconvenientes del juego es que sólo se pueden salvar diez partidas, y además, para poder hacerlo necesitarás recoger alguno de los discos que se hayan repartidos por los escenarios. Si los gastas todos, no podrás guardar tu progreso por mucho que hayas avanzado hasta que encuentres otro.



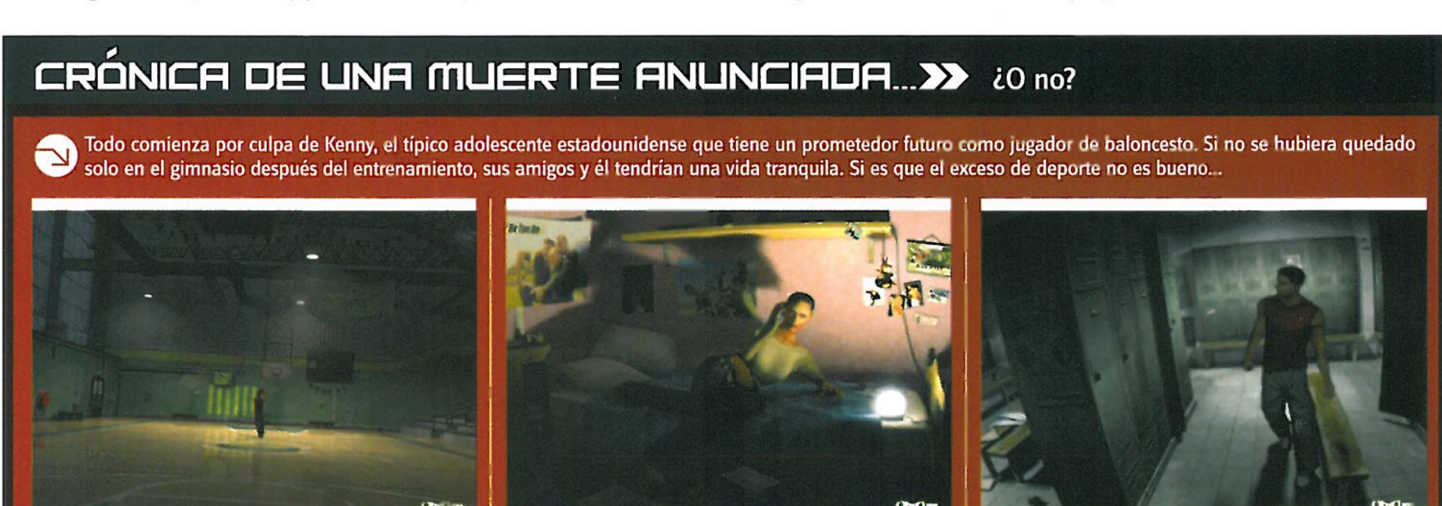
↑ Si cuelga del techo, es viscoso y parece hambriento, no debe ser nada bueno.



↑ Ya puedes sacar el bate de béisbol porque con una sola bala no va a bastar.

CRÓNICA DE UNA MUERTE ANUNCIADA... » ¿O no?

Todo comienza por culpa de Kenny, el típico adolescente estadounidense que tiene un prometedor futuro como jugador de baloncesto. Si no se hubiera quedado solo en el gimnasio después del entrenamiento, sus amigos y él tendrían una vida tranquila. Si es que el exceso de deporte no es bueno...



» Unas canastas más y a casa. De hecho, puedes lanzar todas las que quieras.

» La novia de Kenny. Mira que dejarla plantada por unas canastas...

» Las mujeres tienen esa facultad: te gritan al teléfono y no te enteras de que te están robando la bolsa.

El modo multijugador cooperativo es uno de sus grandes atractivos

» Por ejemplo, uno de los chicos tiene que aupar a una de las chicas en un servicio para que ella pueda colarse por una rejilla de ventilación (habiéndola desatornillado, claro).

Obscure combina tres elementos básicos: exploración, puzzles y combate. Cada área del instituto presenta una serie de localizaciones que ofrecen uno o varios de esos elementos, siempre de una forma lineal encubierta por la relativa libertad de exploración. La mayoría de ellas se pueden documentar a través de mapas que los chicos pueden encontrar, de manera que perderse resulta un poco difícil. Asimismo, uno de los botones sirve para obtener una pequeña pista del personaje seleccionado. Cuando ya no queda nada por hacer en un lugar, el personaje nos lo dirá si pulsamos el botón, así que no hay demasiadas posibilidades de bloqueo en ningún punto del juego. Como en *Resident Evil* y otros juegos, no puedes guardar la partida en todo momento: es necesario encontrar unos discos para poder hacerlo, eso sí, en cualquier parte.

Los puzzles no suelen plantear más complicación que localizar el objeto necesario para una acción determinada, algo que no suele ser difícil porque todo aquello que es susceptible de ser recogido emite un brillo distintivo. Por otro lado, el combate es bastante limitado en cuanto a movimientos se refiere, aunque esto podría ser algo hecho adrede teniendo en cuenta que los protagonistas son estudiantes corrientes. Las armas son también básicas y exigen del jugador cierta táctica a la hora de hacer frente a las distintas criaturas elementos del escenario.

El sistema de control es sencillo, así como el inventario y el sistema de menús que ofrece acceso a los mapas, historial de los personajes y demás contenidos adicionales. Todo ello permite que no haya distracciones de lo que está sucediendo en todo momento. El punto fuerte del juego es la atmósfera, que utilizando de forma inteligente escenarios oscuros y luminosos, efectos de sonido y una banda sonora siempre cambiante.

Como decíamos al principio, existe la posibilidad de un multijugador cooperativo. Esta opción es otro de los grandes atractivos de *Obscure* porque el hecho de tener a otra persona al lado no resta tensión ni altera en modo alguno la experiencia de juego. Más bien al contrario: dependiendo de con quién juegues, hasta puedes pasarlo mejor (no digamos ya si es fémina).

Quizá no sea tan vistoso como otras producciones del género, pero *Obscure* consigue estar a la altura de los mejores gracias a una excelente ambientación y a todas sus aportaciones únicas y originales a una fórmula ya en decadencia.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Los gráficos no son espectaculares, pero el uso de luces y sombras surte efecto y esconde algunas flaquezas.

ESTILO
Posee una atmósfera única que consigue el objetivo de todo buen survival: ponerte nervioso y hacerte receptivo a los sustos.

ADICCIÓN
El guión y los sucesivos desafíos te harán avanzar hasta el final para desvelar la historia completa.

LONGEVIDAD
Sólo lo jugarás una vez, pero la experiencia merece la pena.

LO MEJOR
- AMBIENTACIÓN
- VERSIÓN ESPAÑOLA MEJOR QUE EL ORIGINAL
- SENCILLEZ DE MANEJO

LO PEOR
- IA FALLA A VECES
- INOPORTUNOS CAMBIOS DE CÁMARA
- POCOS MOVIMIENTOS DE LUCHA

RESUMEN
Un survival horror original con excelentes aportaciones al género y una atmósfera siempre tensa.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,9//10



CONCURSO
La Revista Oficial Xbox Edición Española, en colaboración con Microsoft, te ofrece la posibilidad de conseguir uno de los 10 fantásticos juegos Ninja Gaiden que sorteamos.
NINJA GAIDEN
XBOX
SÓLO EN XBOX
LIVE INCLUYE FUNCIONES ONLINE*
PAL
NINJA GAIDEN
16+
www.pegi.info
TECMO
¿CÓMO PUEDES CONSEGUIRLOS? Para participar en el sorteo envía el siguiente cupón con tus datos personales a: Revista Oficial Xbox Edición Española. Concurso Ninja Gaiden. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona. Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 20 de agosto. Los nombres de los ganadores saldrán publicados en el número 31 de la Revista Oficial Xbox Edición Española.
Nombre: .... Apellidos: ....
Dirección: .... Localidad: ....
Provincia: .... C.P.: ....
Teléfonos: .... Edad: ....
Correo electrónico: ....
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.
Microsoft
TECMO
16+



Ábrete paso hasta el número 1.
Penn
SERGIO TACCHINI
PEPSI
PEPSI
XSN
Microsoft game studios
"¿Silencio, por favor?" ¡Venga ! Vamos a pasar de formalidades ¿no? Top Spin es un juego de tenis sin miedo a jugarlo tal y como es en la realidad. Toda la emoción de si entró o no entró, de las voleas en picado y las explosiones de malhumor están en tus manos. Coge una pista en el servicio Xbox *Live*™ y listo para servir irónicos comentarios con un revés endiablado. Métete en la Red y entra en XSN Sports en tu PC para seguir tu actual clasificación mundial. Ya juegues como Sampras, Kournikova, Hewitt o como tú mismo, tendrás que arriesgar para lograr ser el rey de la pista. Pero, por favor, no intentes en casa lo del pelotazo entre las piernas.
TOP SPIN™
XSN SPORTS
XBOX LIVE
XBOX
it's good to play together
xbox.com/topspin
©2003 Microsoft Corporation. Reservados todos los derechos. Microsoft, Top Spin, Xbox, los logos Xbox, el logo XSN Sports, el logo Microsoft Games Studio y Xbox Live son marcas registradas o bien marcas de Microsoft Corporation en Estados Unidos y/o en otros países. El icono de clasificación por edad es una marca de Interactive Entertainment Ratings Board. Los nombres de productos y compañías reales aquí mencionados pueden ser marcas registradas de sus respectivos dueños.

Ser amigo de Harry Potter puede ser muy estresante. Ron echa una mano a Harry para escapar de los Dementores.

El niño mago está creciendo pero... ¿y sus juegos?

HARRY POTTER Y EL PRISIONERO DE AZKABAN

INFORMACIÓN DEL JUEGO

- DESARROLLADOR: **EA STUDIOS**
- DISTRIBUIDOR: **ELECTRONIC ARTS**
- LANZAMIENTO: **YA DISPONIBLE**
- JUGADORES: **1**
- WEB: **WWW.HARRYPOTTER.EA.COM**
- PEGI: **+3**

UN ADELANTO

LA FÓRMULA es de sobra conocida por todos y, como no podía ser de otra manera, con la nueva película hay un videojuego.

HARRY POTTER, un chaval normal que descubre que posee poderes mágicos heredados de sus difuntos padres, es enviado a una escuela de magia en la que forma parte de un incómodo trío chico-chica-chico con otros dos adolescentes dotados de poderes mágicos. Como toda buena fiesta de fin de curso que se precie, tienen que derrotar a su archienemigo Voldemort y salvar así al mundo de una terrible amenaza. Sobra decir que no es para expertos aventureros de acción, sino más bien para un público más amplio y que juega pocas veces y, por supuesto, para incondicionales de Potter.

Partiendo de esa premisa, no sorprende demasiado encontrar una aventura de acción guiada en casi todo momento: para hacer esto tienes que pulsar tal botón, para hacer lo otro mantén pulsado cual botón, tienes que ir a clase ya... También hay abundantes pantallas de carga cada vez que pasas de una zona a otra.

Pero por lo demás, hay bastante miga en el juego. La principal novedad, como ya avanzamos en su momento, es que en esta entrega se puede controlar a tres personajes: Harry, Ron y Hermione. Cada uno de ellos posee una habilidad o don natural para algo que los demás no pueden hacer, lo que conduce a que terminen adquiriendo hechizos diferentes que obligan a elegir el personaje adecuado en cada situación.

Ron, por ejemplo, es el experto en encontrar y abrir puertas secretas; Harry posee una agilidad física que le permite efectuar grandes saltos y también puede controlar a su lechuza Hedwig; Hermione puede deslizarse por angostos espacios y dirigir los movimientos de conejos y pequeños dragones. Esto, unido a la variedad de conjuros que adquieren por separado los personajes cuando se quedan solos, confiere una gran versatilidad al juego y conduce hacia un sistema de juego en el que la cooperación entre los protagonistas es imprescindible.

Los puzzles que se plantean siempre tienen una solución basada en hechizos re- »



La gran escalinata se mueve por ti.



Ron arroja luz sobre los fantasmas.



Todo vale en el club de duelos.

INFORMACIÓN ADICIONAL

» COLECCIONABLES
El coleccionismo es uno de los pilares del juego. Consigue todas las judías de colores y las insignias para desbloquear pósters de las gentes de Hogwarts y famosos magos.

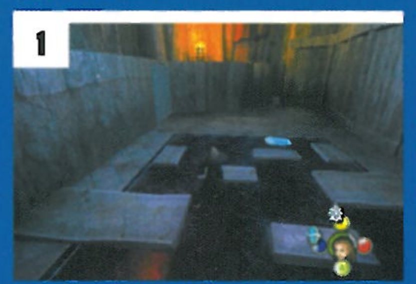
» ARTEFACTOS HUMANOS
Uno de los niveles tiene lugar en el Centro de Estudios Muggles, en el que se exhiben lavaplatos, guitarras eléctricas y buzones. Inmensos diagramas ilustran con precisión el funcionamiento del televisor, mientras que en vitrinas se pueden ver extrañas frutas y verduras como calabazas y nabos.

» NADA DE DEPORTE
Habría estado bien poder jugar al famoso deporte sobre escoba voladora, pero por culpa del juego del año pasado, el Quidditch se ha quedado fuera.

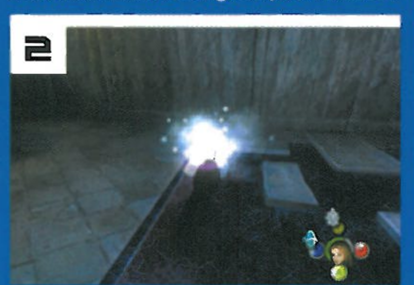


GÉLIDO

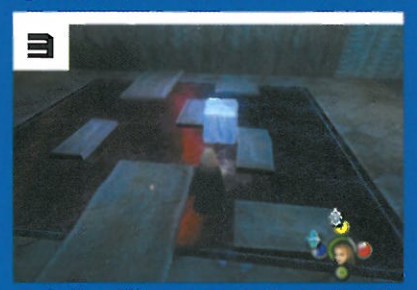
Muchos puzzles exigen el uso de un hechizo recién adquirido. Aquí vemos un interruptor fuera de nuestro alcance en una pared cercana...



En medio del laberinto de losetas hay un conveniente charco de agua. ¡Qué casualidad!



Un hechizo de congelación y, más tarde, el agua se transforma en un útil bloque de hielo.



Desliza el bloque entre las losetas hacia la rampa y sobre el suelo de piedra cercano.



Haz trabajar esos músculos y acércalo al interruptor. Súbete al bloque y *voilà*...



Potter se transforma en Fisher en las misiones de sigilo, como atravesar la sala de Slytherin sin ser detectado.



El jefe del caldero es duro. Usa la congelación.



Ron y Harry permiten Hermione se cuele.

La cooperación entre personajes, imprescindible

ción adquiridos o la conjunción de las acciones de dos o tres personajes. Por ejemplo, mientras Harry y Ron levantan una especie de rastrillo, Hermione se cuela por debajo. En otros casos, los tres amigos tienen que enfrentarse a una o a varias criaturas y sólo la adecuada combinación de acciones lleva al éxito.

Detrás de todo esto hay una inteligencia artificial notable que sustenta el comportamiento de los personajes que no controla el jugador en ese momento y que sabe mantener el delicado equilibrio entre resolverlo todo por el jugador o no servir para nada: está justo en el punto medio, como soporte de las decisiones y acciones del jugador. En cuanto a la inteligencia artificial de los enemigos, en realidad no es tal, pues todos se comportan según unos patrones predefinidos que marcan cuándo se mueven, cómo y cuándo atacan y su radio de acción. Es la opción indicada para un público poco exigente en estas lides y consigue dar el pego ante los profanos. Los combates son entretenidos, sobre todo porque hay una gran variedad de enemigos y cada tipo exige una táctica diferente para su derrota. Los jefes de final de fase son sorprendentemente duros y ofrecen un notable desafío para cualquiera.

Visualmente, el juego es bastante correcto, con muchos detalles y escenarios amplios, coloridos y de gran riqueza arquitectónica. Las animaciones, efectos visuales y demás despliegues gráficos tienen sus altibajos, sobre todo en cuanto a animaciones de movimiento y acciones de los personajes se refiere. Por lo demás, podemos encontrar todo lo que cabría esperar: un montón de minijuegos, las famosas cartas coleccionables, duelos, carreras de lechuzas e hipogrifos, personajes de sobra conocidos y otros nuevos... El circo de Harry Potter con una pista más.

Teniendo en cuenta el público al que va dirigido, *Harry Potter y el Prisionero de Azkaban* es una aventura de acción notable que sabe mantener el interés en todo momento a pesar de no presentar grandes innovaciones tecnológicas ni de alterar sustancialmente el esquema de la serie. Es innegable que el niño mago ha crecido igual que sus *fans* y, quizá, el juego debería haber hecho lo mismo. Pero como suele ocurrir con estas licencias: ni se puede ni se debe hacer determinadas cosas.



XBOX VEREDICTO

POTENCIAL
Nada del otro mundo: los tartamudeos y las animaciones mediocres no deberían producirse.

ESTILO
Muy Potter, aunque la ausencia de las voces de los actores de la película le resta autenticidad.

ADICCIÓN
Es más sencillo meterse en él que en el dormitorio de Hermione con una capa de invisibilidad.

LONGEVIDAD
Un juego notoriamente largo. Un montón de objetos que coleccionar, aunque no puedes volver a todas las zonas para recoger cosas.

LO MEJOR
- UNIVERSO POTTER
- HECHIZOS Y BATALLAS POTENTES
- MINIJUEGOS GENIALES

LO PEOR
- PERSONAJES MUY SIMILARES
- EXCESO DE INDICACIONES

RESUMEN
El más sólido y divertido juego de la serie hasta el momento. Una buena mezcla de plataformas y puzzles.

PUNTUACIÓN REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

8,0 // 10

EL MEJOR JUEGO ON LINE DEL E3

Halo 2, ni más ni menos. Entre toda la oferta de títulos para PC, PS2 y Xbox, el premio de la crítica estadounidense al mejor juego *on line* del último E3 fue a parar al título de cabecera de la consola de Microsoft. No se trata de una mención cualquiera. Y no sólo porque la competencia de un evento como el E3 es la más dura que se puede afrontar en este sector, sino porque se trata de una serie de menciones que otorgan un grupo de periodistas pertenecientes a los medios más renombrados de aquel país: Newsweek, IGN, Computer Gaming World, Hollywood Reporter, Gamespot, Gamespy, Time Magazine, Oficial Playstation Magazine, CNN, USA Today y, por supuesto, Official Xbox Magazine, entre otros.

El de mejor juego *on line* no fue, sin embargo, el único premio que recayó en *Halo 2*. El de mejor juego de consola y mejor juego de acción fueron otros dos galardones que recibió. Y lo mejor es que ya hay fecha para saber qué se esconde detrás de tanto reconocimiento: el próximo 9 de noviembre. Ya queda menos.



Live Noticias

MICROSOFT CANCELA TRUE FANTASY LIVE ONLINE

El juego de rol japonés no llegará finalmente al mercado

Malas noticias para los aficionados al rol épico con carácter japonés. Si hace unos meses dábamos la noticia del retraso de *True Fantasy Live*, ahora toca hablar de la cancelación definitiva del juego anime.

En una nota de prensa publicada por Microsoft a comienzos del pasado mes de junio, la compañía anunciaba el cierre definitivo del proyecto debido a la falta de progreso en su desarrollo; además, la compañía alega que el juego no ofrece la suficiente calidad para los consumidores.

True Fantasy Live Online era un juego de rol multijugador masivo desarrollado por Factor 5, creadores de otros títulos como la franquicia *Dark Cloud* para PS2. El juego tenía previsto su lanzamiento original en Japón para la pasada primavera y era una de las bazas que Microsoft pretendía jugar para recuperar posiciones en el complicado mercado japonés. Presentado al público por primera vez en 2002, el juego se caracterizaba por el uso de la técnica cel-shading, un estilo visual fuertemente enraizado en el anime japonés y en el enorme tamaño del mundo de fantasía persistente que Factor 5 pretendía crear para Xbox Live. Habrá que esperar a una nueva ocasión para disfrutar del anime japonés.



↑ **RIP para los personajes anime de *True Fantasy Live*.**






Live Noticia

EL "MOMENTUM" DE XBOX LIVE

El servicio de juego on line, a punto de alcanzar el millón de usuarios

A punto de cerrar el número de la ROX que tienes entre manos, llega a la redacción una interesante nota de prensa de Microsoft en la que se resume lo que ha dado de sí el servicio de juego *on line* Xbox Live desde que comenzará su andadura hace ya casi dos años en el mercado estadounidense. Hay pocos datos estrictamente nuevos, pero permiten comprobar lo rápidamente que ha evolucionado a lo largo del últimos año, además de presentar los títulos y más prometedores para los próximos meses.

Como decimos, el dato más relevante es que Xbox Live se encuentra a punto de alcanzar el millón de suscriptores entre los 24 países en los que está disponible. Según Microsoft, Xbox Live alcanzará esa cifra en una tercera parte del tiempo que tardaron otros populares servicios disponibles en Internet como AOL, Netflix y TiVo. Obviamente, nos referimos al mercado USA. Será ese sector el que pueda comenzar a disfrutar desde este mismo verano de una integración completa con el popular servicio de mensajería MSN Messenger. El programa incluirá una nueva barra de herramientas -junto a otras como las de compras, noticias o viajes-, con la que podrán acceder al contenido sobre juegos disponibles en Xbox.com, así como a descargas, artículos, entrevistas, torneos y eventos. Todo ello actualizado de forma semanal. Además, aquellos usuarios que decidan conectar su barra de My Xbox Live a su identificativo en Xbox Live, podrán acceder a su lista de amigos en todo momento, al igual que ya se puede hacer conectándose a la Web oficial de la consola de Microsoft.

Otras nuevas funciones que han desarrollado el contenido y los servicios de Xbox Live son las alertas que comentamos en detalle en otra noticia; Xbox Live Arcade, presentado en el último E3 y que permite jugar a títulos sencillos como los clásicos *Galaxian*, *Dig Dug*, *Feeding Frenzy*, *Bejeweled* o juegos de cartas clásicos como el póker en Xbox; Live Web o la posibilidad de consultar estadísticas y la lista de amigos desde el PC; la posibilidad de mandar mensajes de voz junto a las solicitudes de amigo; y Live Aware, otra función que ya incluyen la mayoría de los títulos publicados para Xbox -*on line* o no- y que facilita que el jugador reciba avisos e invitaciones mientras está jugando en su consola. No está mal, ¿no?

Pero, a fin de cuentas, lo que interesa son los propios juegos. En los meses próximos llegarán títulos tan esperados como *Driver 3*, *Rainbow Six 3 Black Arrow* -agosto-, *Mortal Kombat: Deception* -octubre-, *Star Wars: Battlefront* -septiembre-, *Need for Speed Underground 2* -noviembre-, *Burnout 3* -septiembre-, *Outrun 2* -octubre-, *Forza Motorsports* -diciembre-, *FIFA 2005* -octubre-, *Unreal Championship 2* -diciembre-, *Call of Duty* -diciembre- o *MechAssault 2* -enero 2005-. Esto es tan sólo una muestra. Al final de esta sección encontraréis una lista más completa de lanzamientos y fechas, aunque no podemos dejar de mencionar dos de los títulos más esperados por los seguidores de esta sección. *Halo 2* llegará a las tiendas de todo el mundo el próximo 9 de noviembre. La versión Xbox de *Doom 3* lo hará un poco antes, en octubre (si no hay retrasos de última hora, claro).






WIRELESS GAMING ADAPTER


Live Noticia

MÁS CONTENIDO PARA PANDORA TOMORROW, PGR2 Y LINKS 2004

Los nuevos packs tendrán un precio de 4,99 € cada uno

Ya está aquí. El esperado *pack* con nuevos contenidos para uno de los juegos estrella en el catalogo Xbox, ya está disponible para su descarga a través del servicio de juego *on line* Xbox Live. Eso sí, tarjeta de crédito mediante y por la cantidad de 4,99 €. El *pack* Paris Booster para *Project Gotham Racing 2* incluye ocho nuevos coches y siete nuevos circuitos para recorrer a lo largo y ancho de la capital del país vecino.

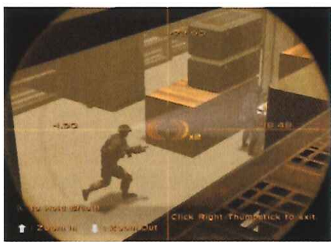
Entre los nuevos vehículos se encuentran el Chevrolet Corvette C6 Z51, el Ferrari 250 TR o el Porsche 356 A Carrera Speedster. Por supuesto, los recorridos a través de la ciudad del Sena no se quedan cortos en escenarios espectaculares. El Arco del Triunfo, el Monumento a los Caídos o los Campos Elíseos son algunas de las localizaciones que obligarán al jugador a levantar el pie del acelerador... si quiere disfrutarlas, claro.

Ésta no es la única actualización esperada por los aficionados. La última aventura del espía *high tech* Sam Fisher ya dispone de dos nuevos niveles multijugador para su descarga por la cantidad de 4,99 €. El primero de ellos es Federal Bank, que transcurre en unas instalaciones de alta seguridad de la Reserva Federal de Estados Unidos en la que, además de oro, se encuentran las armas biológicas que son el objetivo final de los espías. Por otro lado, River Mall tiene lugar en uno de esos enormes centros comerciales estadounidenses. ¿Qué hacen allí los contenedores ND133 con un virus en su interior? Buena pregunta, aunque la respuesta no tenga mucha importancia, a fin de cuentas.

Otros títulos han recibido el tratamiento Live durante los últimos meses. *Links 2004* cuenta con un nuevo circuito de 18 hoyos: el Gallery Golf Club del Norte, disponible también por 4,99 €. Todos ellos son circuitos que vienen a sumarse a los ya publicados en los últimos meses: Kapalua Plantation y Ocean Mills Director´s Cut. Por su parte, los poseedores de *Amped 2* ya pueden descargar el *pack* Slopestyle, que incluye los circuitos Sky, Pionner y Slopestyle. Por otra parte, *Ghost Recon: Island Thunder* ya cuenta con la notable cifra de 13 mapas disponibles en Xbox Live mientras que *Rainbow Six 3* ha ampliado sus contenidos con los mapas Meat Factory, Parkade, Train Yard, Scharins y Close Quarter. Así que ¡Larga vida a Xbox Live!


↑ ¡Cazado!


↑ Bajo la luz de neón.


↑ Penetrando en la Reserva Federal Norteamericana.


↑ Este patriótico centro comercial es uno de los nuevos escenarios.

NUEVO SERVICIO DE ALERTAS PARA XBOX LIVE

Recibe notificaciones a través del Messenger, correo electrónico o móvil

La última de las nuevas funciones que incorpora a Xbox Live el paquete de actualizaciones conocido como Tsunami ya está disponible. Desde el pasado mes de mayo, los usuarios pueden apuntarse al servicio gratuito de alertas que les mantiene informados a través de MSN Messenger, el correo electrónico o un dispositivo móvil.

Por cualquiera de estos medios, el cliente recibe notificaciones acerca de la publicación de nuevos contenidos descargables, campeonatos en Xbox Live, información sobre eventos, anuncios de nuevos juegos o invitaciones provenientes de otros usuarios de la lista de amigos para jugar *on line*. Para acceder al servicio de alertas, basta con darse de alta en la Web oficial de Xbox. Allí, los usuarios definen las preferencias de entrega durante el sencillo proceso de suscripción para indicar cómo y cuándo recibir estos mensajes. A partir de ese momento, ya pertenecerán a la nueva Comunidad Live.

El servicio de juego *on line* Xbox Live viene actualizándose de forma periódica desde su lanzamiento europeo en la primavera de 2003. Según desveló el vicepresidente de Microsoft, J. Allard, en una conferencia de prensa durante el pasado E3, una de las próximas características que incorporará será el video *chat*. Es decir, video conferencia a través de una cámara USB, de manera similar a lo que hace Sony con su *Eye Toy*.

En cualquier caso, los detalles acerca de la forma definitiva del servicio aún no han sido aclarados. Allard anunció que el video *chat* estaría disponible para finales del presente año, pero no aclaró si el uso de la cámara se extendería a los propios videojuegos o se limitaría al videochat.

PRIMER GAME WITH FAME EN ESPAÑA

Enrique San Francisco y Pablo Motos fueron los protagonistas

Ya os habíamos hablado en esta sección de la iniciativa Game With Fame, una serie de eventos en los que los usuarios pueden jugar con personalidades famosas del mundo del espectáculo y los videojuegos a través de Xbox Live, y cuyos detalles podéis encontrar en xbox.com. Microsoft España ha decidido importar la idea y el pasado mes de junio organizó el primero de dichos eventos de cara al mercado español, con una amplia participación de los medios especializados nacionales. El primer Game With Fame español tuvo lugar en la sala Backstage de Madrid y contó con la participación de dos conocidos humoristas: Enrique San Francisco y Pablo Motos.

En la presentación previa, Óscar del Moral, Jefe de Producto de Xbox y de los juegos de Microsoft para Windows, ofreció algunos datos interesantes acerca del desarrollo del sector de los videojuegos en España. Un negocio que durante el año 2003 movió más de 800 millones de euros en nuestro mercado y experimentó un crecimiento del 12,7 %. Unas cifras que lo sitúan como el sector del entretenimiento audiovisual de mayor facturación, caso que se da tanto en España como en Estados Unidos y la Unión Europea, por encima de las cifras de recaudación de cine y música grabada.

A continuación, llegó el turno de los usuarios de Xbox *Live* que durante la semana anterior habían enviado sus solicitudes de amigo por voz a los identificativos de Enrique San Francisco y Pablo Motos -atrevete y pillame, respectivamente-. Las *armas* escogidas fueron los juegos de conducción *Rallisport Challenge 2* y *Project Gotham Racing 2*. Enrique y Pablo, conocidos aficionados de Xbox, consiguieron hacer pasar un buen rato a los asistentes con su habitual socarronería y quedó claro que al que mejor se le da la conducción virtual es a Pablo Motos (que va como una moto...).


↑ Enrique San Francisco dirimiendo sus diferencias con Pablo Motos.

Sin límites!!! Sin fronteras!!!

54g+
Up to 25% Faster

NO PONGAS FRONTERAS A TU CONSOLA "JUEGA SIN CABLES"
EL MUNDO A TU DISPOSICIÓN... ¿A QUE ESPERAS PARA CONQUISTARLO?



Características:

Fácil de usar

Configuración automática. Conecta el adaptador a tu consola Xbox con un cable Ethernet, enchúfala y automáticamente detectará el punto de acceso disponible. NO NECESITA DRIVERS!!

Máximo rendimiento

Incluye tecnología 54g+ con hasta un 25% más de rendimiento que otros productos del mercado

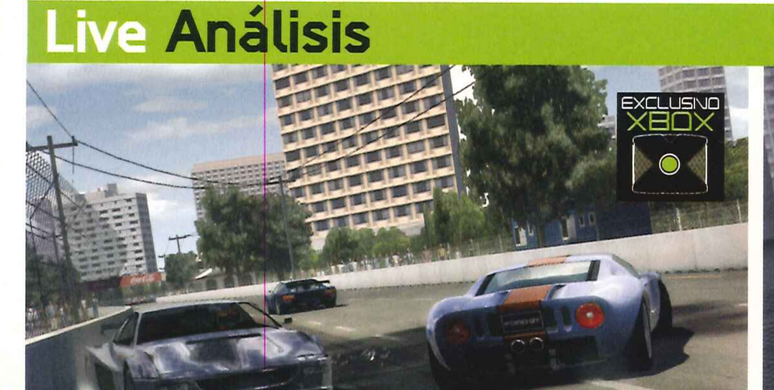
Compatible

Adaptador compatible con todos los dispositivos bajo estándares 802.11g y 802.11b. Permite conectarlo a cualquier dispositivo Ethernet: video consola, PC, MAC, Linux

www.usr.com

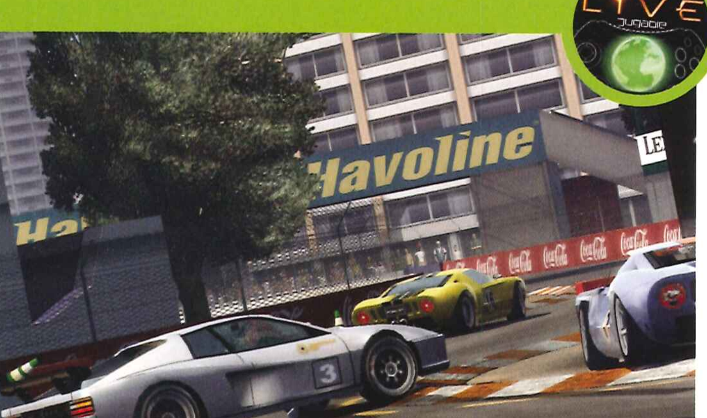
U.S.Robotics® Ready. Set. Connect.™

Live Análisis





↑ TOCA 2 obtuvo un sobresaliente en el análisis del mes pasado.



↑ El simulador de Codemasters compite sin problemas junto a PGR2.

TOCA RACE DRIVER 2: ULTIMATE RACING SIMULATOR

Cara a cara con PGR2

En un juego de las características de *Toca Race Driver 2*, no pueden trasladarse todos sus aciertos al modo de juego *on line*. Lógicamente, el modo historia está ausente. Pero se mantiene la variedad de vehículos -35-, modos de carreras -15-, circuitos -48- y el carácter realista de la simulación. Ahí es nada.

El número de jugadores *on line* en cada carrera es de 12, algo superior a otros juegos de conducción pero por debajo del límite máximo de 16 que ningún juego ha podido superar hasta la fecha en Xbox Live. Hay que tener en cuenta que la selección de vehículos disponibles viene determinada por el jugador que alberga la partida y quedan fuera los que el anfitrión no haya desbloqueado en la campaña *off line*. Un curioso sistema que, pero contribuye a igualar el nivel de las partidas.

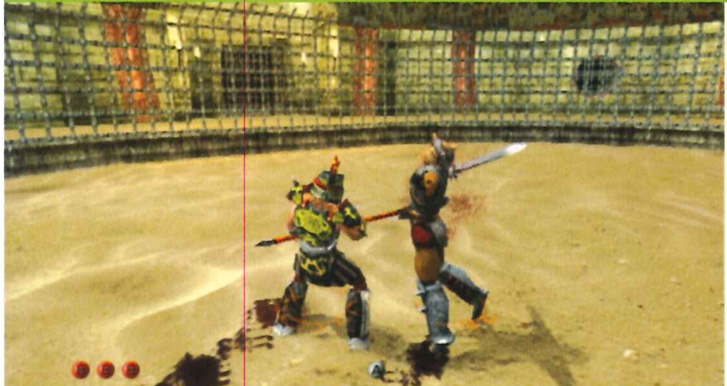
Es posible toparse con algo de lag en las carreras, pero al estilo *MotoGP 2*. Molesta, pero no llega a entorpecer ni sirve de excusa. Ya nos entendemos.



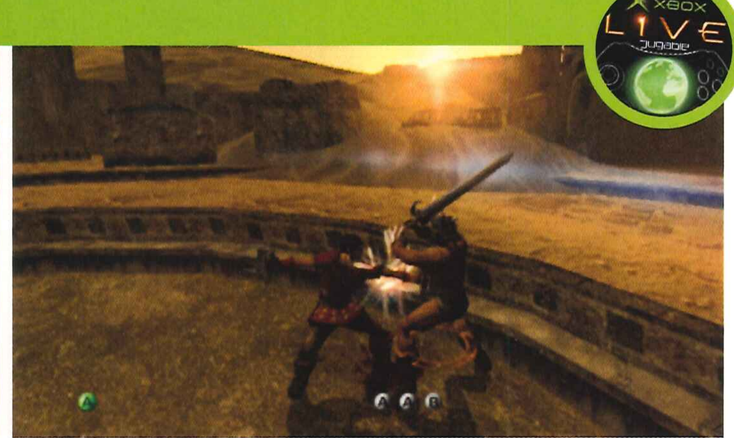
Aunque la campaña *off line* es de una consistencia inusual, el juego *on line* no se queda atrás. Sin historia, pero con hasta 12 jugadores.

Live Análisis





↑ Casi todos los villanos de la historia aparecen como personajes jugables.



↑ Todas las arenas son circulares y presentan un aspecto similar.

CONAN: THE DARK AXE

Sólo en la arena

El personajede Conan tiene unos cuantos problemas que le impiden convertirse en la aventura de espada y brujería que a muchos seguidores del bárbaro les hubiera encantado jugar. Pero cuando se trata de jugar *on line*, tiene uno bastante grave que no puede decirse que sea culpa del desarrollador Cauldron. Al menos, no directamente. Y es que es francamente difícil encontrar a otros jugadores a los que enfrentarse.

The Dark Axe no ofrece nada más allá de una serie de partidas Deathmatch en una serie de arenas circulares que, en su mayoría, lucen un aspecto muy similar y admiten hasta ocho jugadores. También hay una serie de combates contra personajes controlados por la IA en las que el objetivo es acabar con un número concreto de enemigos en el menor tiempo posible o con el mayor número de ellos en un tiempo determinado. Desde luego, el interés de este *Conan* no reside en la arena *on line*.



Una floja adaptación del legendario personaje con escasas opciones para Xbox Live.

ANÁLISIS DIRECTORIO

LA ELITE DE LA XBOX

REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA ELITE

El planteamiento es muy simple. Tienen este galardón los juegos disponibles para Xbox que cuentan con una puntuación igual o superior a 8,5. Se trata de títulos que deben ser jugados por todo buen aficionado a los videojuegos que se precie.

Los juegos cuya puntuación está enmarcada con un recuadro negro pertenecen a la Élite de la Revista Oficial Xbox Edición Española.



Juego	ROX	Género	Puntuación
4X4 EVO 2	07	Carreras	5,5
ALIAS	27	Acción 3ª persona	8,0
ALIEN VS PREDATOR: EXTINCTION	19	ETR	6,9
ALL-STAR BASEBALL 2003	07	Béisbol	7,0
ALTER ECHO	21	Acción	6,9
AMPED 2	22	*Snowboard*	9,0
AMPED: FREESTYLE SNOWBOARDING	02	*Snowboarding*	8,7
ANTZ EXTREME RACING	08	Carreras	5,0
ATARI TRANSWORLD SURF	03	Surf	6,9
ARCTIC THUNDER	02	Carreras	5,9
ARMED AND DANGEROUS	25	Acción en 3ª persona	8,8
ARX FATALIS	23	RPG	6,2
ATV: QUAD POWER RACING 2	13	Carreras	8,0
AZURIK: RISE OF PERATHIA	06	Acción / Aventura	3,1
BALDUR'S GATE: DARK ALLIANCE II	25	RPG de acción	9,0
BARBARIAN	10	Beat'em-up	7,3
BATMAN: DARK TOMORROW	16	Acción	3,5
BATMAN: RISE OF TZU	23	*Beat-'em-up*	6,0
BATMAN: VENGEANCE	03	Acción / Aventura	4,5
BATTLE ENGINE AQUILA	11	Mech shoot-'em-up	8,1
BATTLESTAR GALACTICA	24	Combate espacial	6,0
BEYOND GOOD & EVIL	25	Plataformas.	8,9
BIG MUTHA TRUCKERS	11	Conducción	6,5
BLACKSTONE: MAGIC AN STEEL	14	RPG Arcade	7,0
BLINX:THE TIME SWEEPER	10	Plataformas	9,0
BLODY ROAR EXTREME	23	Lucha	5,0
BLOOD OMEN 2	04	Acción / Aventura	6,9
BLOOD WAKE	03	Carreras / Acción	4,5
BLOODRAYNE	16	Acción	7,0
BONICLE	23	Plataformas	3,1
BROKEN SWORD: EL SUEÑO DEL DRAGÓN	23	Acción	9,0
BRUCE LEE: QUEST OF THE DRAGON	09	Beat-'em-up	2,5
BRUTE FORCE	17	Acción	8,5
BUFFY LA CAZAVAMPIROS	8	Acción / Aventura	8,5
BUFFY THE VAMPIRE SLAYER: CHAOS BLEEDS	21	Arcade	7,9
BURNOUT	05	Carreras	7,9
BURNOUT 2: POINT OF IMPACT	16	Carreras	9,0
BUSCANDO A NEMO	21	Plataformas 3D	7,9
CAPCOM VS SNK 2 EO	15	Beat-'em-up 2D	7,9
CARVE	25	Motos acuáticas	5,5
CEL DAMAGE	03	Carreras	5,5
CELEBRITY DEATHMATCH	24	Beat-'em-up	3,0
CHAMPIONSHIP MANAGER TEMPORADA 01/02	4	Fútbol estrategia	8,8
CIRCUS MAXIMUS	06	Carreras	3,5
CLUB FOOTBALL	21	Deportivo	7,6
COLIN McRAE RALLY 3	10	Conducción	9,0
COLIN McRAE RALLY 04	20	Carreras	9,4
COMMANDOS 2: MEN OF COURAGE	07	Estrategia	8,4
CONAN	28	Acción	5,8
CONFLICT: DESERT STORM	08	Shooter por equipos	8,3
CONFLICT DESERT STORM II	20	*Shooter* en 1ª persona	8,5
COUNTER-STRIKE	23	shooter por equipos	7,0
CRASH: NITRO KART	23	Conducción	4,5
CRASH	06	Conducción	6,8
CRASH BANDICOOT: THE WRATH OF CORTEX	4	Plataformas	8,7
CRAZY TAXI 3	09	Conducción arcade	7,8
CRIMSON SEA	15	Acción en 3ª persona	8,5
CRIMSON SKIES: HIGH ROAD TO REVENGE	23	Combate aéreo	8,5
CURSE: EYE OF ISIS	27	Survival horror	5,5
D&D: HEROES	22	RPG	7,5
DAKAR 2	18	Carreras	6,8
DANCING STAGE UNLEASHED	26	Baile	8,0
DARK ANGEL	14	Acción	4,5
DARK SUMMIT	03	Snowboarding	4,0
DAVE MIRRA FREESTYLE BMX 2	02	BMX	7,0
DAVID BECKHAM SOCCER	04	Fútbol	3,1
DEAD MAN'S HAND	27	Shooter	7,0
DEAD OR ALIVE 3	2	Beat-'em-up	9,3
DEAD OR ALIVE XTREME BEACH VOLLEYBALL	13	Voleibol	8,9
DEAD TO RIGHTS	12	Acción / Shooter	7,0
DEADLY SKIES	04	Simulador de vuelo	7,5
DEFENDER	16	Acción	6,0
DEUS EX: INVISIBLE WAR	25	Shooter/RPG	9,5
DIE HARD: VENDETTA	18	Acción en 1ª persona	4,0
DINASTY WARRIORS 4	22	Lucha	8,0
DINO CRISIS 3	22	Acción en 3ª persona	6,0
DOS POLICIAS REBELDES 2	27	Acción	5,5
DR MUTO	14	Plataformas	8,2
DRAGON'S LAIR 3D	28	Acción	5,5
DYNASTY WARRIORS 3	11	Acción / Aventura	8,0
EGGO MANIA	09	Puzzle	6,5
EL GATO	27	Plataformas	5,7
EL HOBBIT	23	Plataformas	7,5
EL IMPERIO DEL FUEGO	11	Acción / Shooter	5,5
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: EL RETORNO DEL REY	22	Acción	9,3
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LA COMUNIDAD DEL ANILLO	10	Acción / Aventura	7,7
EL SEÑOR DE LOS ANILLOS: LAS DOS TORRES	14	Acción / Aventura	8,5
ENCLAVE	10	Acción / Aventura	6,9
ENTER THE MATRIX	16	Acción	7,5
ESPN INTERNATIONAL WINTER SPORTS	04	Deportes de invierno	5,0
ESPN NBA BASKETBALL	22	Deportes	8,2
ESPN NFL FOOTBALL	24	Fútbol americano	8,0
ESPN NHL HOCKEY	24	Hockey sobre hielo	8,2
ESPN WINTER X GAMES SNOWBOARDING 2	06	Snowboarding	7,0
EVIL DEAD: A FISTFUL OF BOOMSTICK	18	Acción	6,0
F1 2002	4	Carreras	8,7
F1 CAREER CHALLENGE	17	Carreras	6,9
FALLOUT: BROTHERHOOD OF STEEL	27	RPG	7,7

Juego	ROX	Género	Puntuación
FIFA 2002	4	Fútbol	9,2
FIFA 2003	10	Fútbol	9,4
FIFA FOOTBALL 2004	22	Deportes	8,7
FILA WORLD TOUR TENNIS	09	Tenis	2,8
FIREBLADE	12	Shoot-'em-up	4,0
FORD RACING 2	22	Carreras	5,7
FREAKY FLYERS	21	Conducción	7,0
FREEDOM FIGHTERS	20	Acción	8,0
FREESTYLE METALX	21	Carreras	7,8
FURIOUS KARTING	12	Carreras	6,0
FUTURAMA	18	Platafor-mas	8,5
FUZION FRENZY	02	Party Game	5,0
GAUNTLET: DARK LEGACY	07	Aventura arcade	4,0
GENMA ONIMUSHA	03	Acción / Aventura	6,5
GLADIATOR	22	Lucha	6,7
GLADIUS	22	Lucha	6,8
GRABBED BY THE GHOULIES	23	Acción	8,5
GRAND THEFT AUTO PACK DOBLE	24	Conducción	9,5
GRAVITY GAMES BIKE: STREET.VERT.DIRT	10	BMX	1,5
GROUP S CHALLENGE	21	Conducción	7,7
GUN METAL	07	Acción / Shooter	8,0
GUN VALKYRIE	05	Shoot-'em-up	8,0
HALO	2	Shooter	9,7
HARRY POTTER Y LA CÁMARA SECRETA	11	Acción / Aventura	7,0
HARRY POTTER Y LA PIEDRA FILOSOFAL	24	Acción / Aventura	6,0
HARRY POTTER: QUIDDITCH COPA DEL MUNDO	23	Deportes	8,1
HITMAN: CONTRACTS	28	Acción	6,6
HITMAN 2: SILENT ASSASSIN	09	Acción	8,1
HULK	17	Acción	8,0
HUNTER: THE RECKONING	06	Acción / Aventura	7,5
HUNTER: THE RECKONING REDEEMER	24	Arcade	8,5
INDIANA JONES Y LA TUMBA DEL EMPERADOR	14	Acción / Aventura	8,7
INDYCAR SERIES	18	Carreras	8,5
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2	04	Fútbol	5,8
ITALIAN JOB: L.A. HEIST	21	Carreras	5,0
JAMES BOND 007: AGENTE EN FUEGO CRUZADO	06	Shooter	8,1
JAMES BOND 007: NIGHTFIRE	12	Acción / Shooter	8,0
JAMES BOND 007: TODO O NADA	25	Acción	8,5
JET SET RADIO FUTURE	3	Plataformas / Skate	8,9
JUDGE DREDD: DREDD VERSUS DEATH	21	Shooter	5,7
JURASSIC PARK: OPERATION GENESIS	15	Estrategia	7,0
KNIGHTS OF THE TEMPLE	28	Acción	6,0
KUNG FU CHAOS	14	Acción/Plataformas	8,1
LA GRAN EVASIÓN	19	Aventuras	7,6
LA MANSIÓN ENCANTADA	27	Acción	6,5
LARGO WINCH	09	Aventura gráfica	6,5
LEGACY OF KAIN: DEFIANCE	24	Aventura de acción	6,0
LEGENDS OF WRESTLING	06	Boxeo	6,0
LEGENDS OF WRESTLING II	13	Boxeo	7,2
LINKS 2004	23	Simulador golf	8,5
LOONS: THE FIGHT FOR FAME	08	Acción dibujos animados	6,5
LOS SIMS	15	Estrategia	7,7
LOS SIMS TOMAN LA CALLE	23	Estrategia	8,5
MACE GRIFFIN BOUNTY HUNTER	19	*Shooter* espacial	8,1
MAD DASH RACING	02	Carreras	6,8
MAGIC: THE GATHERING - BATTLEGROUNDS	24	Lucha/Estrategia	6,5
MAFIA	28	Acción	6,8
MANAGER DE LIGA 2003	11	Fútbol/Estrategia	8,0
MANAGER DE LIGA 2004	26	Manager de fútbol	8,4
MANHUNT	28	Acción	6,8
MARVEL VS. CAPCOM 2	10	Beat-'em-up	7,5
MAX PAYNE	4	Acción	8,5
MAX PAYNE 2: THE FALL OF MAX PAYNE	24	Acción en 3ª persona	9,5
MECHASSAULT	11	Shoot-'em-up de mechs	7,3
MEDAL OF HONOR: FRONTLINE	11	Shooter	7,0
MEDAL OF HONOR: RISING SUN	23	Shooter	5,8
METAL ARMS: GLITCH IN THE SYSTEM	24	Acción	8,5
METAL DUNGEON	12	RPG	5,0
METAL GEAR SOLID 2: SUBSTANCE	12	Acción / Aventura	9,2
MICRO MACHINES	12	Conducción	6,5
MIDWAY ARCADE TREASURES	25	Compilación arcades	7,5
MIDNIGHT CLUB II	19	Carreras	7,0
MIDTOWN MADNESS 3	17	Carreras	7,5
MIKE TYSON HEAVYWEIGHT BOXING	06	Boxeo	7,0
MINORITY REPORT	12	Acción	5,0
MISSION: IMPOSSIBLE - OPERATION SURMA	23	Acción	8,5
MORTAL KOMBAT: DEADLY ALLIANCE	13	Beat-'em-up	8,0
MOTOGP 2	16	Carreras	9,4
MOTO GP: ULTIMATE RACING TECHNOLOGY	5	Carreras	9,1
MTX MOTOTRAX	28	Motocross	8,5
MX SUPERFLY	13	Carreras	7,5
MX UNLEASHED	27	Motocross	7,0
MX2002 FEAT. RICKY CARMICHAEL	05	Motocross	6,0
MYST III: EXILE	09	Aventura gráfica	6,8
NBA 2K3	13	Baloncesto	6,0
NBA INSIDE DRIVE 2002	04	Baloncesto	7,5
NBA INSIDE DRIVE 2003	11	Baloncesto	8,0
NBA INSIDE DRIVE 2004	24	Baloncesto	8,4
NBA JAM 2004	22	Deportes	7,0
NBA LIVE 2003	10	Baloncesto	7,5
NBA LIVE 2004	21	Deportes	8,8
NBA STREET VOL. 2	15	Baloncesto	8,7
NEED FOR SPEED: HOT PURSUIT 2	09	Carreras	7,5
NEED FOR SPEED UNDERGROUND	23	Carreras	8,5
NEW LEGENDS	05	Acción / Aventura	4,9
NFL FEVER 2003	10	Fútbol americano	8,2
NFL2K3	14	Fútbol americano	7,8
NHL 2002	3	Hockey sobre hielo	8,2



Juego	ROX	Género	Puntuación
NHL 2003	10	Hockey sobre hielo	8,2
NHL 2004	21	Deportes	7,8
NHL HITZ 20-02	02	Hockey sobre hielo	8,4
NHL HITZ 20-03	09	Hockey sobre hielo	8,4
NHL RIVALS	24	Hockey sobre hielo	8,0
NHL2K3	14	Hockey sobre hielo	7,9
NIGHTCASTER: DEFEAT THE DARKNESS	05	Aventura / Shooter	4,2
NINJA GAIDEN	28	Acción	9,2
ODDWORLD: MUNCH'S ODDYSEE	02	Plataformas	8,0
OTOGI MYTH OF DEMONS	19	Acción	8,5
OUTLAW VOLLEYBALL	23	Deportes	6,0
PANZER DRAGOON ORTA	14	Acción	8,7
PHANTOM CRASH: BLUE SKY BRINGS TEARS	10	Lucha de *mechs*.	8,5
PIRATAS DEL CARIBE	20	Rol	7,0
PIRATES: THE LEGEND OF BLACK KAT	05	Acción / Aventura	5,0
PITFALL: THE LOST EXPEDITION	27	Plataformas	6,7
PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME	25	Acción en 3ª persona	9,0
PRISONER OF WAR	07	Puzzle / Aventura	7,7
PRO BEACH SOCCER	20	Voley playa	4,6
PRO RACE DRIVER	15	Carreras	8,0
PRO TENNIS WTA TOUR	08	Tenis	2.1
PROJECT GOTHAM RACING	2	Conducción	8,9
PROJECT GOTHAM RACING 2	22	Carreras	9,3
PROJECT ZERO	14	Survival horror	8,8
PUYO POP FEVER	26	Puzzles	7,0
QUANTUM REDSHIFT	09	Carreras futuristas	7,0
R: RACING	26	Carreras	6,7
RACING EVOLUZIONE	15	Carreras	9,0
RALLISPORT CHALLENGE	2	Carreras	8,5
RALLY FUSION: RACE OF CHAMPIONS	11	Carreras	8,0
RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC	14	Plataformas	7,9
RED CARD	05	Fútbol	7,8
RED FACTION II	18	Acción en 1ª persona	7,2
RETURN TO CASTLE WOLFENSTEIN: TIDES OF WAR	15	*Shooter* en 1ª persona	9,2
ROADKILL	23	Carreras/Acción	5,5
ROBIN HOOD: DEFENDER OF THE CROWN	23	Estrategia	6,2
ROBOCOP	26	Shooter en 1ª persona	3,0
ROBOTECH: BATTLECRY	11	Shooter de mechs	6,3
ROCKY	9	Boxeo	8,7
ROGUE OPS	25	Acción en 3ª persona	6,0
ROLLING	22	Deportes extremos	6,9
SCOOBY DOO! MYSTERY MAYHEM	28	Acción	7,1
SECRET WEAPONS OVER NORMANDY	23	Simulador aéreo	8,8
SEGA GT 2002	10	Conducción	8,5
SEGA GT ONLINE	23	Conducción	8,7
SEGA SOCCER SLAM	10	Fútbol arcade	6,8
SERIOUS SAM	12	Shooter	8,0
SHADOW OF MEMORIES	10	Puzzle / Aventura	4,5
SHENMUE II	13	Aventura/RPG	8,8
SHREK	04	Plataformas	5,0
SHREK SUPER PARTY	12	Party Game	4,0
SILENT HILL 2: INNER FEARS	9	Survival horror	8,8
SILENT SCOPE COMPLETE	26	Shooter	6,0
SLAM TENNIS	07	Tenis	8,2
SOLDIER OF FORTUNE II: DOUBLE HELIX	17	Shooter en 1ª persona	8,5
SONIC HEROES	26	Plataformas	7,3
SOUL CALIBUR II	20	Lucha	9,0
SPAWN: ARMAGEDDON	26	Acción en 3ª persona	5,3
SPLASHDOWN	8	Carreras	8,5
SPIDER-MAN: THE MOVIE	05	Plataformas	7,5
SPEED KINGS	18	Carreras	7,0
SPHINX Y LA MALDITA MOMIA	26	Plataformas	8,5
SPLINTER CELL: PANDORA TOMORROW	26	Shooter táctico	9,0
SPY HUNTER	07	Conducción / Shoot-'em-up	6,7
SPY HUNTER 2	26	Acción/Conducción	3,8
SSX 3	22	*Snowboard*	8,9
SSX TRICKY	8	Snowboarding	8,9
STAKE	16	Party Game	6,5
STAR WARS JEDI KNIGHT: JEDI ACADEMY	23	Acción	7,9
STAR WARS JEDI STARFIGHTER	06	Shoot-'em-up	7,7

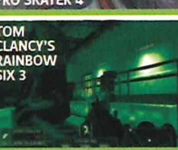


















Juego	ROX	Género	Puntuación
STAR WARS: LAS GUERRAS CLON	16	Acción	7,7
STAR WARS: LOS CABALLEROS DE LA ANTIGUA REPÚBLICA	19	RPG	9,5
STAR WARS JEDI KNIGHT II: JEDI OUTCAST	10	Acción / Aventura	8,5
STAR WARS OBI WAN	02	Acción	7,0
STARSKY & HUTCH	18	Acción / Conducción	7,0
STATE OF EMERGENCY	16	Acción	7,8
STEEL BATTALION	13	Shooter de mechs con control	8,2
STEEL BATTALION: LINE OF CONTACT	27	Mechs on line	9,0
SUPERMAN: THE MAN OF STEEL	12	Shoot-'em-up	4,0
SX SUPERSTAR	19	Carreras	6,5
SWAT: GLOBAL STRIKE TEAM	24	Acción táctica en 1ª pers.	7,2
SYBERIA	24	Aventura gráfica	8,5
SYBERIA II	27	Aventura	8,6
TAO FENG: FIST OF THE LOTUS	16	Beat-'em-up	8,0
TAZ: WANTED	08	Plataformas	5,9
TD OVERDRIVE	05	Carreras	4,0
TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES	27	Acción	6,5
TENCHU: REGRESO DESDE LAS TINIEBLAS	27	Acción 3ª persona	8,6
TEST DRIVE OFF-ROAD WIDE OPEN	06	Carreras	3,1
TETRIS WORLDS	09	Puzzle	4,0
TERMINATOR: DAWN OF FATE	11	Shoot-'em-up	5,0
TERMINATOR 3: RISE OF THE MACHINES	24	*Shooter*	6,8
THE ELDER SCROLLS III: MORROWIND	10	RPG	7,9
THE HOUSE OF THE DEAD 3	14	Arcade de disparo	8,5
THE SIMPSONS ROAD RAGE	10	Conducción	5,9
THE SIMPSONS: HIT & RUN	22	Carreras	7,2
THE SUFFERING	28	Acción	8,9
THE THING	09	Survival Horror	8,0
TIGER WOODS 2004	20	Simulador de golf	7,4
TIGER WOODS PGA TOUR 2003	11	Golf	8,5
TIMESPLITTERS 2	10	Shooter	9,1
TOCA RACE DRIVER 2	28	Carreras	9,2
TOEJAM & EARL III: MISSION TO EARTH	13	Plataformas	8,0
TOM CLANCY'S GHOST RECON	12	Shooter en escuadrones	8,4
TOM CLANCY'S GHOST RECON: ISLAND THUNDER	23	Shooter	8,5
TOM CLANCY'S RAINBOW SIX 3	23	Acción Táctica.	9,0
TOM CLANCY'S SPLINTER CELL	10	Shooter por equipos	9,2
TONY HAWK'S PRO SKATER 3	3	Skateboarding	8,8
TONY HAWK'S PRO SKATER 4	10	Skateboarding	8,6
TONY HAWK'S UNDERGROUND	23	*Skateboarding*	8,8
TOP SPIN	22	Deportes	9,0
TOTAL IMMERSION RACING	11	Carreras	5,7
TOUR DE FRANCE	07	Carreras	6,7
TOXIC GRIND	11	BMX	5,0
TRANSWORLD SNOWBOARDING	11	Snowboarding	6,5
TRUE CRIME: STREETS OF L.A.	23	Acción	8,0
TUROK EVOLUTION	08	Acción / Shooter	8,0
UEFA EURO 2004	28	Fútbol	8,4
UFC: TAPOUT	05	Beat-'em-up	8,2
URBAN FREESTYLE SOCCER	26	Fútbol	6,5
UNREAL II: THE AWAKENING	27	Shooter	6,3
UNREAL CHAMPIONSHIP	11	Shoot-'em-up	8,5
V-RALLY 3	15	Carreras	6,1
VEXX	14	Plataformas	8,0
VOODOO VINCE	21	Plataformas	7,7
WALLACE & GROMMIT IN PROJECT ZOO	23	Plataformas	7,9
WHACKED!	11	Party Game	6,0
WHIPLASH	26	Plataformas	7,9
WRATH UNLEASHED	25	Lucha/Estrategia	5,0
WORLD RACING	13	Carreras	7,5
WORLD CHAMPIONSHIP SNOOKER 2003	18	Billar	8,2
WORMS 3D	22	Estrategia	7,3
WRECKLESS: THE YAKUZA MISSIONS	03	Conducción	8,0
WWE RAW	10	Wrestling	5,3
WWE RAW2	21	Boxeo	6,5
X-MEN: THE NEXT DIMENSION	12	Beat-'em-up	6,0
X-MEN 2: LA VENGANZA DE LOBEZNO	15	Acción	6,5
XIII	22	*Shooter*	8,5
YAGER	14	Combate espacial	8,5

¡SUSCRÍBETE!

12 NÚMEROS POR TAN SÓLO 58,35 €*

* Sólo para residentes en España.
Precio en Europa: 95,00 €.
Resto del mundo: 127,00 €.



www.revistaoficialxbox.net

ASEGÚRATE TU EJEMPLAR DE LA REVISTA OFICIAL



EDICIÓN ESPAÑOLA



¡OFICIAL!

Todas las noticias del universo Xbox y los mejores análisis.

¡JUGABLE!

Consigue un exclusivo DVD con demos jugables.

¡LA PRIMERA!

Noticias, avances y análisis antes que nadie.

PROMOCIÓN

La Revista Oficial Xbox Edición Española regala **Camisetas** de Xbox a las personas que este mes se suscriban mandando el cupón adjunto*.

*Unidades limitadas.

OFERTA ESPECIAL DE SUSCRIPCIÓN

☐ **SÍ, DESEO SUSCRIBIRME POR UN AÑO (12 NÚMEROS) A LA REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA Y RECIBIR UNA CAMISETA DE XBOX**

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos..

Dirección..

Teléfonos..

Población..

Provincia.. C. P. ....

Correo electrónico..

FORMA DE PAGO:

MC Ediciones Sociedad Anónima

Precio especial de 58,35 € (que supone un ahorro de 25,05 €).
Europa: 95,00 €. Resto del mundo: 127,00 €

☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

Nº

Nombre del titular:

Caducidad: /

Firma:

☐ Domiciliación Bancaria (excepto extranjero)

Nombre del Banco o Caja

Nombre del titular:

C.C.C. Entidad Sucursal

Control

Nº de la libreta o cuenta

Firma del titular:

, a de de 2004

Ruego a ustedes se sirvan tomar nota de que, hasta nuevo aviso, deberán adeudar en mi cuenta o libreta con esta entidad los efectos que le sean presentados para su cobro a MC Ediciones, S.A.

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUBSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X la casilla.



Seguro que conoces a Ryu Hayabusa por *Dead or Alive 3*, pero también es el protagonista de la saga *Ninja Gaiden*. Ahora, en tres dimensiones, Ryu se embarca en un nuevo y sangriento desafío, sediento de venganza. Es un hombre contra toda una nación, pero ¿para qué estamos nosotros? Todavía no se ha inventado el reto que no podamos superar...

Ninja Gaiden



Capítulo 1: El Camino del Ninja

Si avanzas hasta el final del barranco llegarás a una puerta cerrada. Memoriza su posición. Continúa por el camino. Cruzarás una vieja mina y, a través de una garganta vertical, llegarás a la Fortaleza Ninja. En el interior, busca los arañazos que hay en el suelo de la primera estancia ya que marcan la existencia de una puerta «secreta».

En el almacén que encontrarás al abandonar esta sala hallarás una estatua de samurai y dos Elixires. Recógelos y liquida a los ninjas que hay en la estancia de meditación justo en el extremo opuesto del salón. Detrás del colgador de la espada, corta el rollo de la pared y aparecerá otra puerta «secreta», que conduce a la Sala de los Ninjas Infinitos.

Sal por la trampilla. Uno de los cofres de las catacumbas contiene los Colmillos del Samurai. Sal de los túneles y avanza por la galería exterior. Regresa a la sala de meditación y, desde ahí, hasta la estatua del samurai. Introduce los colmillos y obtendrás la Llave del Coraje. Vuelve a la Sala de los Ninjas Infinitos y destruye el rollo de la pared que hay detrás de la trampilla. Por aquí accederás al primer jefe, Murai.

No luches con él cara a cara; aprovecha tu habilidad para caminar por las paredes y pasa a la contra cada vez que resulte fallido uno de sus ataques.



Capítulo 2: El Poblado Ninja de Hayabusa

Regresa al barranco en el que iniciaste la partida. Al fondo encontrarás el Arte de las Ruedas de Fuego y un ascensor. Desciende.

Liquida al samurai que se cruza en tu camino mientras te diriges al pueblo. Dentro del pueblo, camina por la pared para alcanzar la ventana que está abierta del edificio.

Recoge el Arco y adquiere Elixires en la Estatua de Muramasa. En el exterior de la armería encontrarás el camino que conduce a un claro; unos samurais a caballo te atacarán.

Emplea el Arco para derribarlos de su montura. Salta y masacra a los arqueros que se disparan.

Cuando no quede ni uno, sigue avanzando. Cruza el puente y te enfrentarás al quinto samurai a caballo, uno que blande una pica. No supondrá un problema excesivo, si bien puede herirte de consideración. El problema radica en su séquito de magos. Liquida primero a estos últimos y luego encárgate del samurai.



Capítulo 3: Cielos de Venganza

Saquea las habitaciones del hotel hasta que te ataquen unos soldados: debes ganar la batalla para conseguir la Llave Ala.

La puerta conduce a la Cubierta Principal. Una de las escaleras desciende hasta Muramasa; sigue en línea recta y gira a la derecha hasta que des con el camarote de la tripulación. Mata a los soldados del interior, pasa al pasillo por la puerta lateral y accede a continuación a la oficina del capitán. Lee la nota que hay sobre su escritorio y desciende en el ascensor de la oficina.

Rodea por el puente y entra en el segundo ascensor para llegar hasta el compartimento de carga. La Tarjeta abrirá la puerta que hay sobre el puente, al lado del ascensor, y por la que podrás llegar hasta el compartimento de carga.

Gira el cabestrante unas cuantas veces hasta que puedas utilizar la puerta levadiza a modo de rampa. Dispara a los vigilantes que hay al otro lado del foso y luego cuélate entre la alambrada. Destruye la ventana y destroza la sala de electricidad.

Acabas de abrir la enorme puerta metálica que hay en el exterior de la oficina del capitán. Cruza por ahí y explora la tienda hasta que encuentres la escalera que conduce a la cubierta superior. Tendrás que trepar por las paredes dibujando un triángulo para dar con la palanca que abre la escotilla.

La escotilla conduce al jefe de este nivel. Procura que Muramasa haya potenciado su Espada Dragón y, acto seguido, emplea el ataque Golondrina voladora (salta hacia el enemigo y pulsa Y).



Capítulo 4: Infiltración en la Ciudad Imperial

La calle conduce a la plaza de las Serpientes Gemelas. Anota mentalmente la posición del plinto roto y sigue avanzando. Supera la emboscada que te tenderán frente a la Puerta Militar y continúa por la calle posterior.



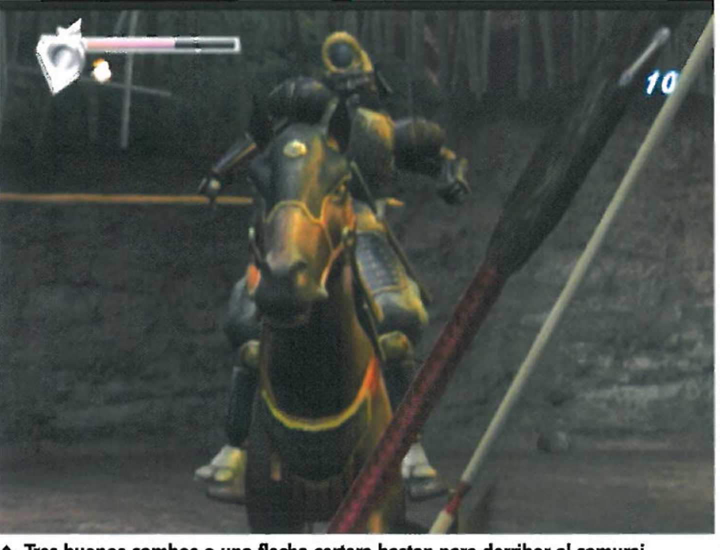
↑ Afronta las cargas del lancero con tu golpe de tierra cargado (mantén pulsado Y).



↑ Los ninjas blancos llevan shurikens.



↑ Contra Mukai, corre por las paredes.



↑ Tres buenos combos o una flecha certera bastan para derribar al samurai.



↑ Los de negro llevan escudos.



↑ El jefe también necesita recargarse.



↑ Ryu aprende la Proyección Guillotina.





Los nunchakus potencian los combos, aunque no son muy eficientes.

Avanza por la calle hasta dar con la Losa de Piedra (Arriba). Regresa por el mismo camino y baja por la escalera. Liquida a los pistoleros de los balcones y desciende otro tramo de escaleras. Encontrarás una puerta marcada con un lirio. Recuérdala.

Este camino muere en la puerta de la Plaza de la Torre del Reloj. Avanza en línea recta desde tu punto de acceso y gira a la derecha; encontrarás a un ninja muerto con unos nunchakus. Deshaz lo andado y avanza por la calle principal. Encontrarás la tienda de Muramasa y, poco después, una segunda puerta. Tira de la palanca para abrirla.

Sigue avanzando y sube por la escalera. Lucha contra dos ninjas y luego salta dibujando un triángulo por el callejón hasta alcanzar un pequeño balcón escondido. Descubrirás que el ninja muerto tiene el Diario de Suke. Con la palanca que se encuentra al lado abrirás una puerta que hay en la calle.



En el callejón rebota contra las paredes para alcanzar el Shuriken Molinillo.



Corre por la pared, salta y pulsa Y para ensartar la cabeza de los dragones.

Esa puerta conduce al Bar de Han. Lee el tablón de anuncios que hay al lado de la puerta principal y entra en la tienda de objetos y compra algo. Conseguirás el Ticket de Han. Cuando regreses al bar conocerás a la encantadora Rachel.

Si quieres conseguir los Shuriken del viento, frente al bar de Han encontrarás un callejón estrecho con líneas azules en las paredes. Usa la habilidad de andar y saltar por las paredes hasta llegar a una zona en alto en la que podrás encontrarlos, además de una agradable sorpresa.



Capítulo 5: La Ciudad de los Monstruos

El cofre del tesoro contiene la Llave Lirio. Regresa a la puerta que tenía un lirio dibujado, después de la Plaza de la Torre del Reloj. Trepa por la pared y sortea la valla. Sigue por el camino y, tras la puerta con el símbolo de un Pegaso, llegarás a un punto para guardar y a una puerta cerrada. Esta puerta conduce de vuelta a la Plaza de la Torre del Reloj.

Ahora, debes subir por la escalera y cruzar la puerta marcada con una gema azul. Conduce a otro callejón, al final del cual descubrirás un cofre que contiene la Llave Pegaso. Salta desde aquí para tomar un atajo que te devuelva a la puerta correspondiente: allí encontrarás el interruptor que hace descender el puente levadizo. Crúzalo.

Esta parte del pueblo se conoce con el nombre de Colina del Puente Levadizo.



Un monstruo con tentáculos en un juego japonés. No podía ser de otro modo.



Los demonios voladores de las guadañas invocan hechizos en tu contra.



No dejes de moverte y, sobre todo, no te limites a martillear los botones.



Las Vigoorian Flails van de muerte contra las hordas de monstruos.

Supera las emboscadas que te tenderán tanto en la Plaza del Monasterio como en el Claro Interior.

No resulta muy difícil derrotar a los dragones demoníacos. Para derrotar al demonio que llega a continuación, castiga sus tentáculos y golpea antes de que logre regenerarlos.



Capítulo 6: El Monasterio

De camino a la Sala del Altar del monasterio, recoge el mapa que encontrarás al lado del cadáver de un ninja. Tu primer objetivo es el Archivo. Tendrás que romper las cajas de cristal del segundo piso para conseguir una Losa de Piedra y Shurikens Incendiarios.

Corretea por la pared y salta para alcanzar el tercer piso del archivo. Con un Shuriken Incendiario destruirás la pared.

En lo alto de la escalera, pasa por la puerta y cruza la pasarela para llegar hasta la Estancia del Monje. Lee el libro que hay sobre el escritorio y recoge la estatua del Ave Rapaz. La combinación de la caja fuerte que hay en la pared es: dos izquierda, siete derecha, uno derecha, dos izquierda. Dentro de la caja fuerte encontrarás el Libro de Eones.

Regresa al Salón del Altar y coloca el Libro sobre el altar. Baja, lanza un Shuriken Incendiario contra la pared y deja atrás la cabeza del Buda.

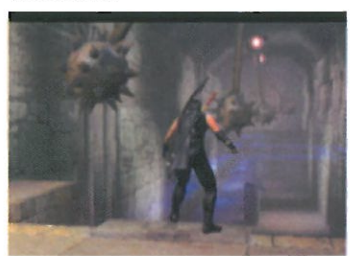
Avanza por la cueva en espiral hasta que llegues a un rastrillo en el que hay un viejo altar. Crúzalo, lucha contra un enjambre de abejas mutantes y sigue avanzando con dirección a las Tumbas de los Eones. »



¿No hay forma de acabar con tanto zombi? Sesga sus cabezas.



Si alza su cabeza, ponte a correr.



Acierta en el símbolo de la pared.


Si te acercas demasiado, Alma contraatacará con una columna de energía.



Tendrás que echar mano del Strongbow para acertar al interruptor.

Salta y pulsa Y para accionar el interruptor del ascensor. Encontrarás la Doble hoz Vigooriana al fondo: utilízalas para deshacerte de otro enjambre. Accederás a una sala repleta de zombis, pero ahora ya puedes hacerte con el Santo Grial.

Regresa por los túneles hasta el viejo altar de antes y coloca encima el Santo Grial. Deberás enfrentarte a un jefe. Por suerte, el dinosaurio esquelético es muy lento y predecible: esquiva sus coletazos y sus proyectiles huesudos y ataca cuando puedas a sus garras.



Capítulo 7: Escondido en los Subterráneos

Baja hasta el final del túnel y llegarás a la Cámara del Ataúd. Ve de compras con Muramasa y desciende al piso que hay bajo el puente; ni se te ocurra cruzarlo. Esquiva las trampas que hay en las dos salas laterales para abrir la puerta que permanece cerrada.

Encontrarás a otro demonio tentacular. Tras derrotarlo, se activará un muro secreto en el exterior: con un salto triple podrás auparte a la sala del trono.

Baja por la rampa: el cadáver del ninja que encuentres de camino tiene el Arte de la Tormenta de Hielo. Al final llegarás a la Cámara del Sueño Eterno. Pulsa sobre la plancha de la derecha, corre por la pared y llegarás a un puente levadizo gris. Descenderá y podrás recoger la estatua del Lobo y la Llave Calavera.

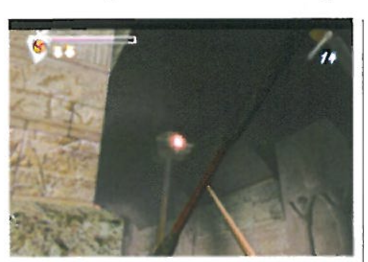
Abre la puerta con el símbolo de la calavera; anegarás la sala. Sumérgete hasta el ascensor. Aquí encontrarás otro túnel que conduce a un punto para guardar y a un ascensor estropeado. Recuerda su posición. Regresa a la Estancia del Monje.

Regresa al Salón del Altar para luchar contra Alma. Estudia su patrón de movimiento, esquiva sus ataques con proyectiles mediante saltos y volteretas (no bloquees) y contraataca con el ataque Golondrina voladora.



Capítulo 8: Tairon en Alerta

Entra en el monasterio y recoge el Martillo de Guerra de Rachel. Abre la puerta principal y regresa al puente levadizo. Hazlo descender, crúzalo y pasa por la puerta de la gema azul.


Puedes ralentizar el movimiento de las mazas oscilantes.


En combates cuerpo a cuerpo, el Arte de la Tormenta de Hielo es devastador.

Tu nuevo martillo puede derruir la pared que hay al final de esta calle, de modo que regresarás a la Plaza de las Serpientes Gemelas. Vuelve a la Puerta Militar. Acaba con los hombres de las torretas y luego espera la llegada del helicóptero. Por último, dispara al tipo del cohete que hay en la ventana del cuarto piso desde la Puerta.

Hay una valla cerrada con cadenas y con una puerta marcada con una Calavera tras la Puerta Militar. Ábrela y corre por la pared para trepar por el edificio. Descubrirás el arco poderoso. Utilízalo para activar el interruptor que hay sobre la Puerta Militar y crúzala.



Capítulo 9: La Base Militar de Suministros

Avanza por la calle y mata a los tipos de las torretas con tu arco poderoso. Uno dejará caer la Llave del Almacén (la necesitarás para entrar en el edificio). Antes, sin embargo, recoge las Flechas Explosivas que hay en la caja que encontrarás al lado de la puerta.

Al subir por la escalera que conduce al almacén activarás unos helicópteros automáticos armados con rayos láser. Utiliza tu Shuriken del viento para destruirlos y sigue subiendo; durante tu avance encontrarás Flechas antitanque. En la pasarela superior, da la corriente y acciona las dos grúas de carga; un interruptor está en el primer piso y el otro en la pasarela que hay al lado del panel eléctrico principal. Utiliza las grúas para acceder a la pasarela que hay en el extremo opuesto de la sala, lugar en el que se encuentra el Cuarto de Guardia. Dentro encontrarás la Tarjeta de Control de la Contraventana.

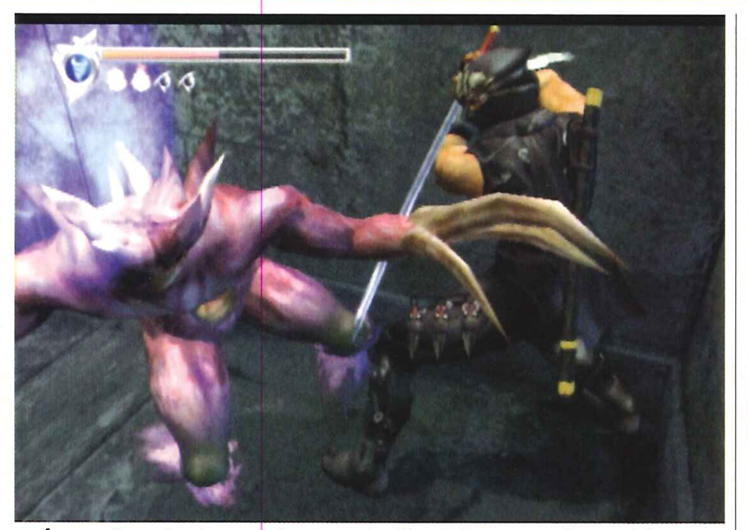
Abre las contraventanas del primer piso y derrota a los soldados que hay sobre la máquina giradiscos. »


Está muy bien bloquear las balas, pero recuerda que también llevan granadas.


Los rayos láser de los helicópteros son un problema.


Espera a que el helicóptero aparezca tras el puente y machácalo con APFSDS.


Los escarabajos del Acueducto 3 custodian la Joya de los Diablos.



Ármate de paciencia contra los demonios lilas. Saben aprovechar tus fallos.



Doku dispone de un amplio arsenal de ataques imparables. Golpea y corre.



Emplea Shurikens Incendiarios contra los gusanos; son más efectivos.

En la base de suministros deberás derrotar: utiliza una Flecha Explosiva para liquidar a los pistoleros y luego acaba con los tanques con flechas Antitanque.

Destruye los tanques para que descienda el ascensor. Cuando te encarames tendrás que vértelas con el helicóptero.

Por último, trepa al edificio contiguo. Destruye las nueve antenas de radar que hay en la torre de control por radio. Cuando la torre se derrumbe, sal por la otra puerta. Liquida a un trío de enemigos con cohetes para hacerte con la Llave de Control, con la que podrás robar un tren y escapar de allí.



Capítulo 10: El Acueducto

Te encontrarás de nuevo en la Colina del Puente Levadizo. Abre la puerta. Al cabo de un rato se abrirá la rejilla de la cloaca. Aquí tienes tu ruta de escape.

Emplea la puerta frontal para acceder al Acueducto B2. Gira a la izquierda y baja por la escalera hasta el Acueducto 3. Quedarás justo frente al Salón del Equilibrio; entra, trepa por la pared y recoge la Llave del Insecto. Regresa al Acueducto 2; con la nueva llave podrás abrir la puerta sudoeste.

Una vez dentro, liquida a un gusano eléctrico gigante para reclamar el Arte de Inazuma. El gusano custodia la Losa de la presa roja.

Recoge la Losa y salta hacia el Salón del Equilibrio. Sobre el Acueducto 3, dirígete a la sala que queda más al sur y ejecuta un salto triangular para encaramarte a la «chimenea» que hay en la esquina. Encontrarás un pedestal en el que la Losa encaja a la perfección.



Durante un Arte de la Tormenta de Hielo eres invulnerable.

Regresa al Acueducto B2 y descubrirás que se abrirá la puerta norte. Recoge la Estatua del Espíritu del Agua que, una vez instalada al lado de la estatua del Espíritu de la Tierra en el Acueducto 3, abrirá la Inclusa Subterránea. El único lugar al que puedes acceder ahora es a la Guarida del Gusano, en la que dos gusanos eléctricos te están esperando.

Su guarida conduce a la Cueva del Escalón a través de un túnel, y justo al fondo encontrarás la Losa de la presa azul. Recógela y regresa al Acueducto 3. La Presa de Agua Azul está en el extremo norte del Acueducto 2, y si lo drenas podrás volver al Salón del Equilibrio, lugar en el que se acaba de abrir su salida oeste.

En el Pasillo del Peristilo, abre la puerta cerrada: ejecuta un salto triangular frente a la estatua de la diosa y aprieta Y para pulsar la plancha correspondiente.

En el Santuario Subterráneo, corre por la pared de la sala lateral para acceder al punto de presión que hay al fondo de la sala. Rebota contra el plinto, sube por la escalera y emplea la rama del árbol para acceder a la Marca del Valor. A continuación, regresa al primer piso, pega la Marca al suelo y liquida a un zombi más.



Capítulo 11: El Sendero hacia Zarkhan

Nada hacia el callejón sin salida que aparece en el mapa para conseguir un Medallón de Oro y luego da media vuelta. Atraviesa la tubería y, cuando veas burbujas, sumérgete para descubrir la nota que tiene el cadáver de un ninja.

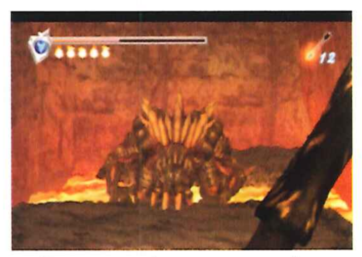
En el otro extremo de la tubería, nada hacia el agujero que hay al final del foso, pasa de la caja fuerte y gira a la derecha. Quítale el Ojo del Búho al ninja muerto y abre la caja fuerte con la combinación 0971. Respira hondo antes de cruzar el siguiente túnel y cuando veas burbujas, nada hacia la superficie para recoger el Arpón.

Cruza a nado otro foso protegido por helicópteros y llegarás a una pequeña cueva repleta de murciélagos. En este punto, pero más adelante, deberás echar mano del Medallón. Mientras tanto, respira hondo y sigue avanzando. Emplea el Arpón para pescar unos cuantos peces y luego busca las barras rotas que hay bajo el agua. Pasa por debajo. Pesca la Manivela que hay en el hueco del Barco Hundido y luego introdúcela en el cabestrante que hay en cubierta para abrir un compartimento sumergido. Nada en su interior para encontrar la bombona de Oxígeno escondida.

Regresa al foso y cruza a nado el laberinto sumergido que hay »



El Escudo de Vigoor abrirá la puerta de las Cavernas de Magma.



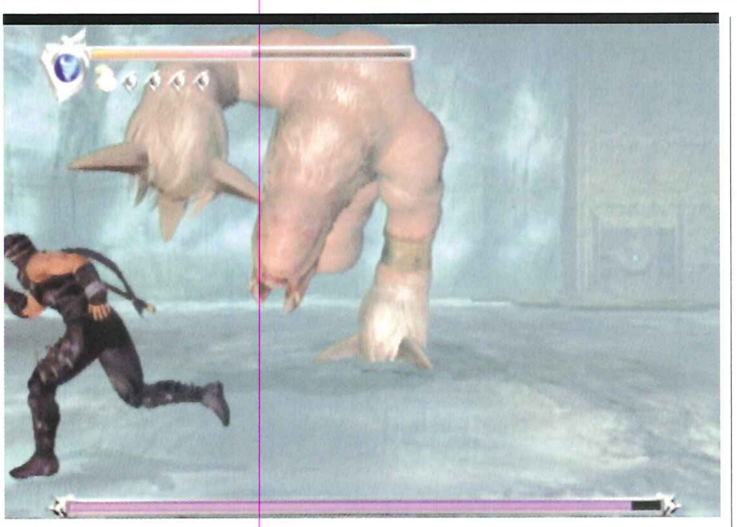
Siempre puedes encontrar un lugar seguro desde el que disparar.

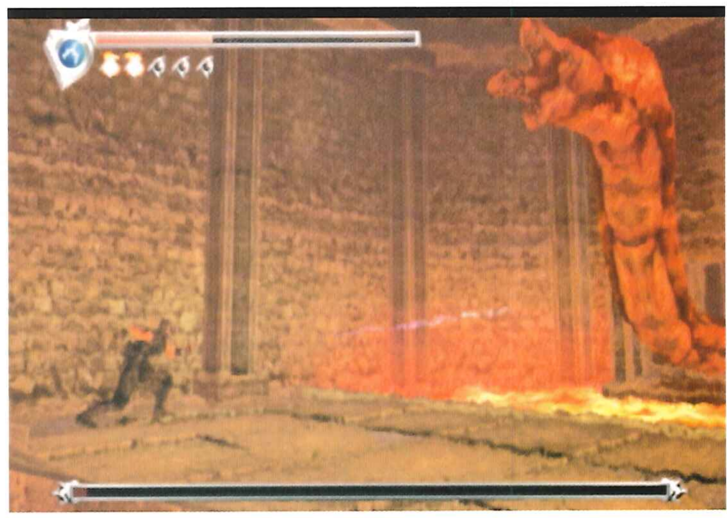


Puedes acceder a la cornisa si trepas por la pared.



OléMovil.com
POLIFÓNICAS...
TOP 20
84680 O-zone Dragostea din tei
84267 David Bisbal Buleria
82652 Mago de Oz Fiesta Pagana
84252 Outkast Hey ya
84519 Anastacia Left outside alone
84068 Rammstein Du hast
84520 David Bisbal Oye el boom
84203 Latin lovers Dos gardenias
84432 Estopa Fuente de energia
80726 Bob Marley No woman no cry
84652 D12 & Eminem My band
84428 Melendi Asturias
82380 Los Chunguitos Dame Veneno
80239 Europe Final Countdown
83849 Mago de Oz Molinos de viento
80277 Metallica Nothing else matters
84090 Queco Tengo
82935 Navajita Plateá Noches de bohemia
83796 El canto del loco La madre de Jose
83584 Evanescence Bring me to life
OYE CÓDIGO POLIFÓNICA 5646
Ej: envía OYE 83584 al 5646 para escuchar "Bring me to life" en tu móvil.
NACIONALES
84720 Pastora Lola
84426 Merche Abre tu mente
84500 Paulina Rubio Te quise tanto
84760 Aventura Obsesion
84531 F.Perea La chica de la habita...
84734 El canto del loco Insoportable
84475 Chenoa Soy lo que me das
84744 Bebe Malo
84733 Fangoria Retorciendo palabras
84725 Efecto mariposa El mundo
HIMNOS
82172 Barcelona
84094 H. Republicano
84446 Cara al sol
83808 H. de España
83188 Real Madrid
82124 Atletico Madrid
82123 Athletic Bilbao
83477 H. de Valencia
CINE Y TV
84440 Señor de los anillos
80017 Mision Imposible
80143 La Pantera rosa
84067 El Exorcista
84759 Gladiator
80025 Los Simpsons
83883 Fraggle Rock
80108 Benny Hill
84437 Shin Chan
84433 Nos vamos a la cama
TECHNO-DANCE
83814 Benny Benassi Satisfaction
83228 Safri Duo Samba Adagio
80093 Sash Equador
84201 Prezioso Voglio vederti danzare
84226 Energy 52 Cafe del mar
80056 Faithless Insomnia
81664 Robert Miles Children
83675 DJ Tiesto Flight 673
80067 DJ Quicksilver Belissima
83863 Safri Duo Fallin high
806 52 62 44
... O SONIDOS REALES
CHITA Igual que en la Jungla...!
ORGASMO Esta chica lo está pasando muy bien
INFIERNO Lilith, la famosa carcajada
TARZAN Grito de tarzan, igual que en la peli.
PEDO ¡Espeluznante! Sólo le falta el olor...
POLICIA Todos se sentiran como en N Y...
WESTERN ¡Cuidado! ...Atacan los indios!
TELEFONO Sonará como en casa de tu abuela.
VATER ¡Como si estuvieras en el baño!
BEBE ¡Que monada!
GOL ¡GooooooooooL!!!!!!!!!!
VOMITO ¡Que asco!!!
KIKIRIKI Gallo cacareando
CRISTAL ¡Que susto!
Ej: Envía OYE TARZAN al 5646... ¡y gritará de verdad cuando te llamen!
POP-ROCK
83655 ACDC Thunders truck
80111 G. Roses Sweet Child of Mine
80293 Bon Jovi Its my life
81459 Deep Purple Smoke on water
84204 The Rasmus In the shadows
83662 Beyonce Crazy in love
80001 50 Cent In Da Club
84061 Black eyed peas Shut up
84364 Britney Spears Toxic
JUEGOS
BAMM 1251
THE INFERNAL GATE 1533
BLOCKS 1272
TRAGACOCOS 1410
S.W.A.T. Sniper 1520
PRINCE OF PERSIA LAS ARENAS DEL TIEMPO 1281
ENVÍA WIN Código JUEGO AL 5646
Ej: envía WIN 1410 al 5646 para jugar a toda pantalla al TRAGACOCOS.
SEX BOMB 1542
INVADERS 1263
También al: 806 52 62 11
TOP
53411 O-zone Dragostea din tei
59812 David Bisbal Buleria
54210 Mago de oz Fiesta pagana
54420 David Bisbal Oye el boom
62101 Estopa Fuente de energia
54395 Fran Perea Los Serrano
59792 Outkast Hey ya
53389 Latin lovers Dos gardenias
54407 Queco Tengo
54276 Los Chichos No mas ni menos
59168 Bob marley No woman no cry
59852 D12 & Eminem My band
53362 Dj Lasha Giulia
54274 M.Oz Hasta que el cuerpo...
54391 Andy y Lucas Son de amores
21083
16222
18437
21188
09016
09013
NACIONAL
54180 Seguridad social Chiquilla
54275 Alex Ubago Me muero por con...
54388 C. del loco La madre de Jose
62106 F.Perea La chica de la habitacion
62102 Merche Abre tu mente
54456 Aventura Obsesion
62105 Melendi Asturias
54450 Bebe Malo
54443 Pastora Lola
54445 Fangoria Retorciendo palabras
54430 Efecto mariposa El mundo
54422 Bustamante Ni una lagrima mas
54435 Cafe Quijano No tienes corazon
54447 Fran Perea La vida al reves
54448 Iguana tango Te perdi
54437 Paulina Rubio Te quise tanto
envía KO Código del Logo o Tono AL 5646
Ej: envía KO 54391 al 5646 para que suene "Son de amores" en tu móvil.
75010
75347
75352
75011
75151
75060
75157
75024
75022
75203
75349
75381
POP-ROCK
60012 G. n roses Sweet child of mine
60004 Acdc Highway to hell
60238 Metallica Nothing Else Matters
60024 Europe The final countdown
60013 I. Maiden Number of the beast
60570 Evanescence Bring to life
59709 Beyonce Crazy in love
60679 The Rasmus In the shadows
59749 Beyonce Baby boy
59706 Sean Paul Get busy
60213 Iron Maiden The Trooper
60118 Linkin park In the end
59837 Anastacia Left outside alone
59626 50 Cent In Da Club
59819 Britney Spears Toxic
CINE Y TV
62023 Los Simpsons
51005 El Exorcista
62073 Shin Chan
51027 Mision imposible
51075 Gladiator
62039 Rasca y pica
51021 La Pantera rosa
51003 El bueno el feo...
62007 El equipo A
62027 Fraggle rock
62029 Verano azul
57005 Tarzan
62099 N.V a la cama
30023
50171
01246
27000
HIMNOS
55058 Cara al sol
55024 H. de la Legion
55011 H. de España
55059 Asturias Patria...
50009 La internacional
68002 Cant del Barca
55022 Els segadors
68004 Athletic Bilbao
68014 Hala Madrid
55025 Partido Popular
54424 H. del PSOE
68001 Atletico Madrid
68030 100 Real Madrid
55060 Guardia Civil
DISCO
53375 Dj Tiesto Traffic
53205 Safri duo Samba adagio
53237 Chasis Universe
53384 Prezioso Voglio vederti danzare
72191 Techno syndrome Mortal kombat
53240 DJ Tiesto Lethal industry
53009 Boomfunk Mc Freestyler
53221 Barthez Infected
72107 DJ Sakin Braveheart
61012 Prodigy Breathe
53014 Sash Ecuador
53060 Energy 52 Cafe del mar
75484
75348
75126
75012
75467
75276
Llama al: 806 52 62 99
36215
36629
36170
37801
38882
38919
36648
36524
38916
37658
37444
38878
36455
36635
38881
37492
37489
Envía VER Código FOTO Al 5646
Ej: envía VER 38916 al 5646 y tendrás los GATITOS en tu móvil.
38876
38910
38883
36927
36245
ANIMACIONES
35937
45007
2 llamadas perdidas de Bin Laden
Llamar
MANDY
HELGA
PETER
Ej: envía VER HELGA al 5646 y verás como se anima en tu móvil.
35482
36155
DORIS
JULIO
YAIZA
36613
38857
CURSO ANIMADO... EN TU MÓVIL
ELSA Y TOM TE ENSEÑARÁN LAS 69 POSTURAS DEL KAMASUTRA
806 52 62 33
Envía VER Nº de Postura del 01 al 69 al 5646
Ej: envía VER 03 o VER 25 al 5646 para recibir la postura animada.


Irrumpe y lanza combos contra el gusano de hielo. Retírate rápido.


En la batalla contra los gusanos, machácalos con los Shurikens Molinillo.

al lado de tu punto de partida original: al final podrás reclamar el Medallón de Plata.

En la cueva que hemos destacado anteriormente, utiliza los Medallones para abrir una puerta mística que pasaste durante la vuelta. Cruza dicha puerta y adéntrate en el gigantesco abismo sumergido; estás de vuelta en la tumba del faraón. Regresa a la sala del ascensor por la cripta pero, en esta ocasión, emplea el ascensor de piedra que estaba roto.

El enfrentamiento final contra Doku es durillo. Abusa de la Golondrina voladora y aléjate de su alcance a toda costa.



Capítulo 12: Las Cavernas

Recoge el Kitetsu y acude a la sala que hay frente al ascensor. Tira de la palanca para activar las plataformas del exterior; a continuación, manipula el resto de palancas para desplazar las plataformas. Tienes que montártelo como sea para alcanzar el mirador y, desde allí, pasar al balcón que hay sobre el anfiteatro. Intenta colocar las plataformas de manera que puedas llegar saltando desde el lugar encima de la puerta donde has cogido el escarabajo dorado. No olvides que lanzando un shuriken o usando el golpe golondrina voladora puedes llegar a saltar un poco más, ideal para esta zona de plataformas. Si tiras de la palanca harás que aparezca un tramo de escaleras en la zona en la que hallaste la primera palanca.

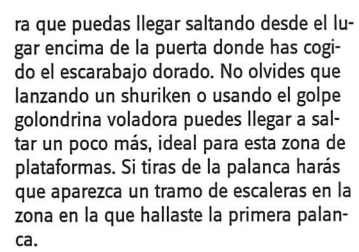
Te encontrarás de vuelta en Tairon. Vuelve a la tienda de Muramasa y, acto seguido, retorna a la Escalera del Palacio Imperial. Gira a la derecha y, cuando llegues al lago, pasa por detrás de la cascada. El Martillo de Guerra de Rachel abrirá la puerta de las Cavernas de Hielo.

Lucha contra el inevitable elenco de demonios y también con un dinosaurio nuevo antes de llegar a las Ruinas. Aquí encontrarás un molde y el Escudo de Vigoor. Su perfil coincide con el de una hendidura que has visto hace poco al lado de un punto para guardar.

Llegamos al impepinable nivel de fuego. Recoge el Mineral de Hierro y la Losa de Piedra y liquida a los dragones de fuego. Sigue avanzando por las cavernas en busca de más pedazos de Mineral de Hierro. Uno está en el salón siguiente y encontrarás dos más a cada lado de la «puerta principal» que hay sobre el Lago de Magma.

Hablando del Lago, las planchas de presión que hay en los extremos de sus túneles laterales crearán una serie de plataformas intermitentes sobre la lava. Utilízalas para acceder a la Estatua de Muramasa y luego busca una pared que puedas cruzar a la carrera. Por ella accederás a una cueva plagada de dragones y, desde ahí, a un puente colgante.

Corre hacia un extremo, retrocede a toda prisa y salta hacia el horno de fundición. Mete cuatro pedazos de Mineral de Hierro en la caldera. Cuando regreses al molde de las Cavernas de Hielo descubrirás que contiene un Diente de Vigoor.




Si no sabes que esos postes están ahí, no va a haber manera de que los veas.


Acciona los interruptores para crear estas plataformas.


¿Está casi muerto? Pues echa mano del Arte de Inazuma para finiquitarlo.


Sube en una plataforma hasta el segundo piso para disparar con más garantías.


La Auténtica Espada Dragón, cuanto más brilla, más poderosa es.

YA A LA VENTA

TUTORIALES Y PROGRAMAS MAC/PC

¡100% APTO PARA PRINCIPIANTES!

Guía MC del Arte

España Nº 1
5,95 €

Digital Vídeo

La guía paso a paso para hacer los mejores vídeos

ANÁLISIS DE LAS MEJORES CÁMARAS

DESCUBRE CÓMO

GRABAR VÍDEOS DE LA VIDA SALVAJE

SACA EL MÁXIMO PARTIDO DE TUS VACACIONES Y GRABA LAS MEJORES SECUENCIAS DE LA VIDA SALVAJE

TRUCOS Y CONSEJOS

MÁS DE 40 PÁGINAS DE TUTORIALES

NUEVAS TÉCNICAS

CONSEGUIR EL MEJOR RESULTADO CON STUDIO 9, IMOVIE 4, VIDEOSTUDIO 7, PREMIER Y AVID FREE DV

CREA UN CD DE VÍDEO

PARA VER EN REPRODUCTORES DVD

EL MEJOR ORDENADOR

CREA LA MÁQUINA PERFECTA PARA EDITAR VÍDEO DIGITAL

AUDIO DIGITAL

CONSEJOS Y TUTORIALES

- ✓ CLASE MAESTRA SOBRE TRANSICIONES
  DESCUBRE FORMAS NUEVAS DE AÑADIR TRANSICIONES LLAMATIVAS
- ✓ EFECTOS VISUALES ASOMBROSOS
  USA LOS PLUG-INS DE STUDIO 9 Y CREA EFECTOS IMPRESIONANTES
- ✓ EMPIEZA CON EL DV GRATIS
  TUS PRIMEROS PASOS CON EL PROGRAMA DE EDICIÓN GRATUITO DE AVID

ANÁLISIS • GUÍA DE COMPRAS •

4140902293710001

VIDEOSTUDIO 7(PC DEMO)
CLARO, FÁCIL Y ROBUSTO. PERFECTO PARA PRINCIPIANTES

AVID FREE DV (PC DEMO)
DE LOS ESTUDIOS PROFESIONALES A TU ORDENADOR

PREMIEREPRO (PC DEMO)
EMPIEZA A EDITAR COMO UN PROFESIONAL CON ESTA DEMO.

Guía MC del Arte
Digital Vídeo
Interactivo





La segunda versión de Alma combina sus viejos proyectiles con una pasión desmedida por el cuerpo a cuerpo.



Procede a la contra con el inestimable Gorrión Volador.



Los hombres cangrejo son peligrosos. Emplea Inazuma para acabar con ellos.



Esquiva los letales rayos de la estatua y luego machaca las esferas que luce en pecho y extremidades.



Mientras las calaveras se encuentre lejos, bombardéalo con flechas.

El calor del horno ha fundido parte del hielo, de modo que ahora puedes pasar por un túnel lateral hasta un punto para guardar la partida y, a continuación, a la guarida del gusano de hielo. Acaba con él y conseguirás el Ojo de Hielo. Regresa a la Estatua de Muramasa que había en el Lago de Magma e inserta el Diente en la puerta cercana.

Evita las trampas ígneas del siguiente túnel. Llegarás a la guarida de un gusano de fuego; si lo derrotas conseguirás el Ojo de Fuego. En el suelo hay un interruptor, justo al final del túnel, que te permite apagar los propulsores de llamas; balancéate por los postes de la pared para superar la cortina de fuego antes de que vuelvan a activarse.

Regresa al Lago de Magma y coloca los Ojos en la puerta principal para llegar hasta el Salón del Dragón de fuego. Recoge la estatua del Demonio y tendrás que enfrentarte al amo del salón. Mátalo y se creará un puente sobre la lava: crúzalo y habrás completado tan largo capítulo.



Capítulo 13: Un Despertar Monstruoso

Aprovecha tu habilidad de trepamuros para escalar por el foso vertical y regresar al Canal Subterráneo. Debes regresar a la Plaza de las serpientes gemelas de Tairon e insertar la última Losa de Piedra.

De regreso en el Pueblo de Hayabusa, dirígete al Cementerio. La gema que hay en la tumba de Kureha es capaz de transformar tu espada en la Auténtica Espada Dragón. Utiliza el teletransportador circular de piedra que hay al final del Cementerio para regresar a Tairon y luchar contra Alma.

Tras la batalla, derruye el muro lateral del templo para proceder a su interior. Utiliza la única puerta que hay abierta para pasar a la sala contigua. Recoge la Losa de Agua y colócala en el hueco que hay a su derecha. Entra, gira a la izquierda, a la derecha en la luna y sigue avanzando hasta que des con una puerta abierta. Entra, recoge la Losa de Fuego y regresa a la sala de la Losa de Agua. Coloca la Losa de Fuego en el hueco vacío.

Atraviesa el pasillo principal y regresa a la sala de la Losa de Fuego. Recoge la Losa de Hojas, la estatua de la Serpiente y coloca la Losa de Hojas en su muesca.



Capítulo 14: Espíritu Vengativo

Sal del templo por la «puerta de la luna» y entra en las ruinas que hay al final del camino. El teletransportador te llevará al Reino de los Demonios, lugar en el que conseguirás la Llave del Grifo si te alzas con la victoria.

Introdúcela en la puerta que hay en el exterior de las ruinas y accede al Laberinto. Sigue a Doku hasta la puerta cerrada del León; la llave correspondiente está al final del sendero que rodea el edificio. Repetirá el truco en el otro lado, pero esta vez el dibujo será el de una Leona. Para conseguir la llave, gira a la derecha desde la puerta del León, gira a la derecha al final del camino, avanza por el Laberinto hasta pasar los escalones y al final del sendero encontrarás un cofre. Regresa a la puerta de la Leona y vuelve a derrotar a Doku.



Capítulo 15: El Núcleo

Por fin has llegado a Zarkhan. Avanza por el sendero circular para activar la Escalera del Palacio Imperial. Encontrarás la Llave del Alma Caida sobre un ninja muerto y abrirás la puerta principal del Núcleo.

Coloca la estatua de una deidad en cada una de las cinco puertas del Núcleo tras destruir a unas cuantas hordas de demonios guardianes. En lo alto del Núcleo, entra en el transportador y liquida a cinco oleadas más de enemigos. La última pelea es contra la Bestia Guardiana: si vences, conseguirás la estatua del Demonio, que abre la puerta que hay sobre ti. Sube por la escalera y prepárate para las dos últimas batallas.

Capítulo 16: La Hoja del Dragón Oscuro

Trepa por los riscos y recoge El Acero del dragón Negro. A continuación, tu próximo objetivo es buscar a Rachel y escapar. Dispones de un minuto antes de que Ryu se despeñe sobre la lava.

Cuando le des alcance, prepárate para la última batalla contra el enfurecido amo de El Acero del dragón Negro. Guarda muchos ases en la manga, entre los que destaca un hechizo que puede matarte al instante: deberías contar con unos cuantos Talismanes. Sin embargo, debes tener en cuenta que jamás bloquea tus ataques. Por lo tanto, pártelo en dos mitades y de este modo... ¡habrás completado *Ninja Gaiden*!

FIN



Esos demonios lilas custodian la Llave Grifo.



Espera a que la Bestia Guardiana se sumerja y emplea un combo.



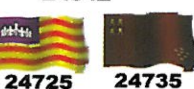
Ryu Hayabusa volverá en *Ninja Gaiden 2: ¿Es Que No Queda Nadie Vivo?*

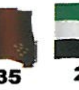


SUPER ANIMACIONES

ENVIA **MCANIM** SEGUIDO DEL CODIGO AL **7744**.
EJ: MCANIM 26483
NOTA: COMPRUEBA QUE TU MOVIL ES COMPATIBLE CON ANIMACIONES
Precio mensaje 0,9 € + IVA

BANDERAS ANIMADAS DEL MUNDO




































24642 24736 24730 24737 24733 24738
24725 24735 24731 24726 24728 24722 24729
24689 24608 24723 24727 24724 24732 24734
24713 24690 24632 24620 24676 24712 24623
24700 24694 24606 24635 24714 24701 24719
24697 24679 24611 24705 24627 24653 24666
24636 24667 24698 24696 24693 24678 24670

TOP ANIMACIONES PUCCA

26483 26482 26481
26480 26479 26478
26477 26476 26475
26474 26473 26472
26471 26470 26468

¡Decora tu móvil con las animaciones más chulas del momento!

















26493 26492
26542 26495 26490 26494
26485 26491 26489 26488
26496 26486 26487 26484

DESCUBRE LAS ANIMACIONES 3D

NOVEDAD

TOP 1 19509
TOP 2 19544
TOP 3 19521
TOP 4 19516





























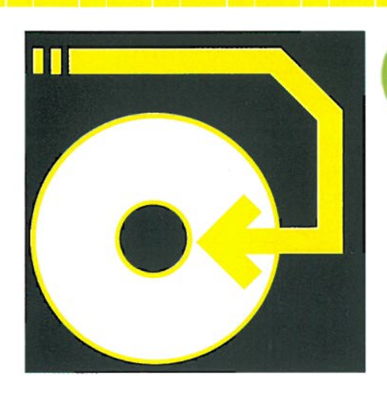





19538 19546 19552 19536 19511 19520 19523 19529 19539
19500 19551 19549 19502 19501 19504 19514 19505 19508 19517 19526
19506 19507 19525 19548 19547 19541 19543 19545 19540 19512 19533
19518 16510 19513 19542 19519 19524 19527



play:more



EN EL DVD

El disco de juegos que incluimos en cada ejemplar de la revista es exclusivo. Cada uno de ellos contiene demos jugables y películas de juegos para Xbox. Y para que no pierdas ni un minuto averiguando cómo puedes controlar a tus personajes favoritos o hacer que el deportivo corra más, te ofrecemos esta detallada guía donde encontrarás toda la información necesaria antes de empezar a jugar.

ES MUY FÁCIL escoger tu propio camino navegando en nuestro disco exclusivo de demos. Sólo tienes que utilizar el *pad* direccional, tanto derecho como izquierdo, para escoger una opción del menú. Cuando hayas decidido qué quieres hacer (jugar las demos, ver los vídeos o saber quiénes hacemos la revista), presiona el botón A para seleccionar la opción. Si quieres retroceder en el menú, presiona el botón B, y si presionas el botón blanco acercarás el *zoom*. Éstas son las pequeñas directrices que tienes que seguir para que aproveches al máximo todo lo que nuestro DVD exclusivo te ofrece. ¡Disfrútalo!



Éste es el controlador de Xbox y toda su gama de colores. A partir de ahora, se va a convertir en uno de tus más fieles compañeros.



Recuerda que para que el menú de nuestro DVD aparezca en castellano tienes que configurar este idioma en tu consola Xbox.

RAINBOW SIX 3



Ubi Soft y Red Storm -para entendernos, los creadores de *Splinter Cell*- retoman la franquicia *Rainbow Six* en una tercera entrega táctica y compleja en la que tendrás que emplearte a fondo con las funciones del mando. Así, deberás dar lo máximo de ti si quieres tener la oportunidad de sobrevivir a en las peligrosas misiones que te planteará el juego. Los programadores demuestran una vez más su soltura al adaptar los temas de Clancy, además de exprimir a fondo la tecnología de un motor gráfico que no tiene nada que envidiar al de *Splinter Cell*, aunque mejorado en cuanto a definición y espectacularidad. El juego luce además completas opciones multijugador, que contemplan el uso del comunicador para dar órdenes a tu equipo. Por si fuera poco, el argumento está a la altura de la mejor de las novelas de acción, en la que tú encarnas al líder de un experimentado equipo antiterrorista de elite.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**VISTA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**PUERTA DE FLUIDO/OJEAR**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**VISIÓN TÉRMICA**
BOTÓN X	**RECARGA**
BOTÓN Y	**VISIÓN NOCTURNA**
GATILLO IZQUIERDO	**CAMBIO DE ARMA RÁPIDO**
GATILLO DERECHO	**FUEGO/USAR ARMA**
BOTÓN BLANCO	**ZULÚ**
BOTÓN NEGRO	**RETENER EQUIPO**

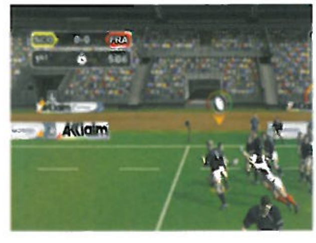
AMPED 2



Con *Amped 2*, Microsoft consiguió lo impensable: mejorar lo que parecía inmejorable y lograr, así, incorporar al catálogo de XSN Sports un juego técnicamente intachable, desde los controles hasta la curva de aprendizaje, desde los gráficos hasta la banda sonora, desde el diseño de escenarios hasta los vídeo-clips que los acompañan. Y para que puedas ver lo que te pierdes si aún no tienes este titulazo imprescindible para cualquier amante de su Xbox, este mes te presentamos una demo en la que podrás disfrutar a tus anchas de toda una montaña nevada y de sus cuatro descensos diferentes. Y no sólo eso, sino que también podrás acceder a pruebas como la sesión fotográfica, las demostraciones ante los patrocinadores y completar, además, retos como superar ciertas puntuaciones, realizar arriesgados saltos o destruir los simpáticos y parlanchines muñecos de nieve repartidos por los diferentes recorridos. De esta forma podrás ir desbloqueando nuevos retos, enfrentamientos mano a mano (o mejor, tabla a tabla) contra los profesionales y espectaculares secuencias de vídeo.

PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**AGARRAR TABLA**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR INTERFAZ**
BOTÓN A	**ACELERAR / SALTO**
BOTÓN B	**DESLIZAMIENTO RAIL**
BOTÓN X	**SIN USO**
BOTÓN Y	**LIP TRICK**
GATILLO IZQUIERDO	**SIN USO**
GATILLO DERECHO	**SIN USO**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**SIN USO**

WORLD CHAMPIONSHIP RUGBY



Vaya un aviso por delante: *World Championship Rugby* es, quizá, además del juego oficial de la selección inglesa de rugby, el simulador más realista del mercado basado en dicho deporte; por eso, hay que ser un gran conocedor de este juego para poder sacarle todo su sabroso jugo. No obstante, y con un poco de paciencia, esfuerzo y atención, este título puede ser una estupenda introducción a una práctica deportiva que, pese a no tener demasiados seguidores en nuestro país, no es menos espectacular que el fútbol o el baloncesto.

Siendo como es el rugby un deporte bastante estratégico, el mando se utiliza no sólo para controlar a nuestros jugadores, sino para decidir el desarrollo de ciertas jugadas en las que intervienen un gran número de contendientes. Por lo demás, la ambientación del juego es estupenda, las animaciones muy logradas y la intensidad de la acción muy elevada, por lo que no tiene nada que envidiar a cualquiera de los mejores títulos deportivos de la consola.

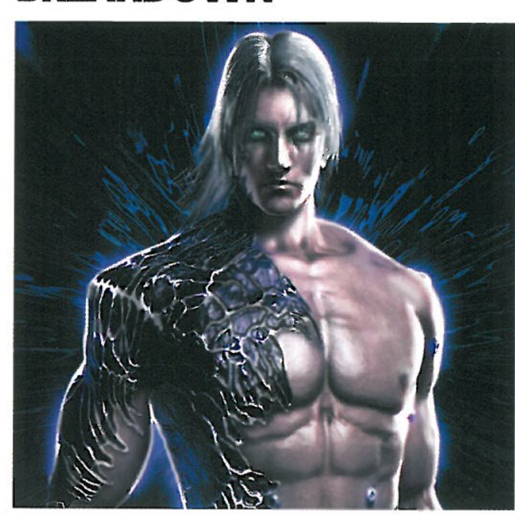


PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**SIN USO**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**NAVEGAR INTERFAZ**
BOTÓN A	**PATADA / AGARRAR / EMPUJAR**
BOTÓN B	**QUITAR JUGADORES DE MELÉ**
BOTÓN X	**SAQUE MANUAL**
BOTÓN Y	**ESPRINT**
GATILLO IZQUIERDO	**CAMBIO JUGADOR / PASE**
GATILLO DERECHO	**CAMBIO JUGADOR / PASE**
BOTÓN BLANCO	**SIN USO**
BOTÓN NEGRO	**ESPRINT**





BREAKDOWN



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER / GUARDA**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MIRAR / AGACHARSE**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**CAMBIAR ARMA**
BOTÓN A	**FIJAR BLANCO**
BOTÓN B	**CANCELAR**
BOTÓN X	**ACCIÓN**
BOTÓN Y	**CAMBIAR ARMA**
GATILLO IZQUIERDO	**DISPARO 2**
GATILLO DERECHO	**DISPARO 1**
BOTÓN BLANCO	**GRANADA**
BOTÓN NEGRO	**SALTO**

Avalado por las buenas críticas allende nuestras fronteras, nos llega la demo de un juego de acción en primera persona con un atrayente apartado gráfico y un puñado de innovaciones en cuanto a su mecánica de manejo y combate cuerpo a cuerpo. Cuatro completos niveles en los que comprobarás las virtudes de lo más nuevo de Namco, un shooter de intrigante argumento y enrevesados escenarios que te llevará al corazón de un oscuro secreto del cual tú, precisamente tú, eres la clave.

El primero de los escenarios, Prologue, te permitirá familiarizarte con los controles del juego y la mecánica del combate. En el segundo de los niveles, Fire fight, podrás entrenarte en el uso de los puños, patadas y de las armas de fuego convencionales. El tercer nivel, T'lan encounter, nos permitirá descubrir algunos de nuestros poderes especiales y enfrentarnos a unas poderosas y malvadas criaturas aparentemente invulnerables, pero que aun así podremos vencer usando nuestras habilidades innatas. Y por último, en el cuarto de los niveles, Path to Site Zero, seremos transportados a un misterioso lugar en el que nos veremos obligados a trepar y trepar, controlando en todo momento en dónde ponemos los pies y evitando los ataques a los que nos someterán ciertos entes de aspecto alienígena. Si después de saborear esta fantástica y completa demo no te entran unas ganas locas de ir a por tu copia de este sensacional título de manufactura japonesa, vuélvela a jugar y después nos lo cuentas. Verás como no te defrauda.

PELÍCULAS EN EL DVD

***Trailers* de juegos para Xbox**



- Half-Life 2
- Men of Valor: The Vietnam War
- RalliSport Challenge 2
- FlatOut
- Mortal Kombat: Deception
- Area 51
- Psi-Ops: The Mindgate Conspiracy
- Star Wars: Battlefront
- BloodRayne 2
- Knights of the Temple: Infernal Crusade
- Painkiller
- Making-off de Shadow Ops: Red Mercury
- Making-off de Galleon

SHADOW OPS: RED MERCURY



PALANCA ANALÓGICA IZQ.	**MOVER / CENTRAR VISTA**
PALANCA ANALÓGICA DER.	**MIRAR / MELÉ**
CRUCETA DE DIRECCIÓN	**ZOOM / SELECCIONAR ARMA**
BOTÓN A	**ACCIÓN**
BOTÓN B	**AGACHARSE**
BOTÓN X	**RECARGAR**
BOTÓN Y	**SALTO**
GATILLO IZQUIERDO	**APUNTAR**
GATILLO DERECHO	**DISPARAR**
BOTÓN BLANCO	**GRANADA**
BOTÓN NEGRO	**AYUDA**

Este juego destaca por muchas cosas, y todas ellas son muy buenas. Por un lado, tiene un muy buen apartado gráfico, con explosiones, cuerpos volando y escenarios realistas ambientados por todo el mundo, de Oriente Medio a la jungla congoleña. Por otro, el control es sencillo y a la vez muy completo, permitiendo manejar a la perfección el completo arsenal de armas de fuego y explosivos que los programadores del juego han tenido la amabilidad de poner a nuestra disposición.

En tercer lugar, tenemos un mecanismo de inteligencia artificial que hará que nuestros enemigos -muchos y muy peligrosos- nos pongan las cosas muy difíciles. En cuarto lugar, la estructura de las misiones es variada, estratégica y movida, muy movida. Además, la interfaz de usuario está muy bien programada y pone a nuestra disposición toda la información necesaria pero sin molestarnos a la hora de desenvolvernos en el campo de batalla. En definitiva, estamos ante un título trepidante que nos meterá de cabeza en pleno conflicto mundial, formando parte de un comando de operaciones encubiertas y en lucha directa contra las fuerzas terroristas que pretenden atentar contra la paz y la libertad robando (y usando) el arma más devastadora que el hombre conoce: Red Mercury. Esta demo es un perfecto adelanto en el que podrás disfrutar, sin cortapisas, de una de las misiones que incluye la versión final del juego. Versión final que, por cierto, cuenta con modo de juego Live y multijugador, que te permitirá el uso del comunicador para coordinarte con tus compañeros.

Querida revista oficial Xbox Edición Española...

Ya sabéis, si tenéis cualquier duda, pregunta, incertidumbre o comentario, podéis escribirnos una carta o tarjeta postal a:

COMENTARIOS
REVISTA OFICIAL XBOX
EDICIÓN ESPAÑOLA
Paseo San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona

COMENTARIOS:

....



EL GRAN RETO

El Gran Reto de este mes gira en torno a la demo de *Amped 2*, una estupenda manera de combatir los rigores de la estación a lomos de nuestra tabla de *snowboard*. El reto que os proponemos es el siguiente: intenta completar el recorrido Evergreen con la mejor marca posible (nos referimos al High Score, no al Media Score). Si te sirve de referencia, nosotros hemos conseguido un registro de 198,683 puntos.

Si consigues un buen registro, tienes dos opciones para demostrarnos tus habilidades: enviarnos una foto de la pantalla en la que se muestre la marca que has conseguido o bien grabar una cinta de vídeo con la secuencia en la que se aprecia tu tiempo, siempre acompañados del cupón anexo que encontrarás en esta misma página. Por cierto, y casi por aclamación popular: SÍ, también podéis enviar las imágenes que toméis con cámaras digitales por correo electrónico (pero no olvidéis enviar simultáneamente por carta el cupón adjunto). Y recordad que solamente es válido el envío de un marcador.

¿Los premios? Las cinco mejores marcas recibidas obtendrán como premio una Memory Card (valorada en 40 euros), que Microsoft nos ha cedido amablemente. Ya lo sabes, juega, participa y que tengas suerte. No olvides enviarnos la foto o el vídeo junto con tus datos (y el cupón anexo) para que llegue antes del día 5 de agosto (último día para la recepción de los tiempos). El ganador del concurso será publicado en el número 31 de la Revista Oficial Xbox Edición Española, correspondiente al mes de septiembre.

La dirección para enviar vuestras puntuaciones es:
Concurso Reto *AMPED 2*
Revista Oficial Xbox Edición Española
Paseo de San Gervasio, 16-20
08022 Barcelona
o
xbox.mad@mcediciones.es



↑ Las cinco mejores marcas obtendrán como premio una Memory Card.



GANADORES

CUPÓN GRAN RETO

Envía el siguiente cupón con tus datos personales a: **Revista Oficial Xbox Edición Española. El Gran Reto *Amped 2*. Pº San Gervasio, 16-20 08022 Barcelona.** Entrarán en el sorteo los cupones recibidos antes del 10 de agosto. Los ganadores saldrán publicados en el número 31 de la *Revista Oficial Xbox Edición Española* (septiembre).

Nombre:. . . . .

Apellidos:. . . . .

Dirección: . . . .

. . . .

. . . .

Localidad: . . . .

Provincia: . . . .

C.P.: . . . .

Marca: . . . .

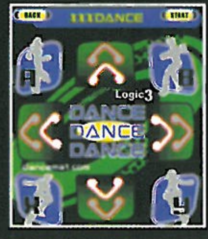
☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos de que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatorio. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y productos informáticos que puedan ser de su interés. Si no consiente la cesión señale con una X esta casilla.

GRAN RETO
R: Racing

Iker Domingo Pérez (Valladolid) 2:33:511
Patricio Ramírez Bernabeu (Alicante) 2:34:585
Hegoi Imaz Olkoz (Guipúzcoa) 2:35:046
Sergio Luis García Miranda (Tenerife) 2:35:673
Manuel García Ruiz (Córdoba) 2:37:158

GANADORES
Alfombrillas de Baile

- Fernando Coloma García (Alicante)
- Rubén Yubero Sánchez (Madrid)
- Anabel González Fernández (Pontevedra)
- Javier Martín Jiménez (Murcia)
- Agar Feijoo García (Cantabria)
- Rubén Torres Soria (Sevilla)
- Carlos José Sánchez Guerra (Málaga)
- Axel Martínez Moreno (Barcelona)
- Oscar Puga García (Bizkaia)
- Álvaro Ramos Izquierda (Madrid)





GANADORES
Lotes Buscando a Nemo

Juego para Xbox y DVD de la película
- Alberto Medina Rodríguez (Motril)
- Guillermo Portillo Guzmán (Cádiz)
- Sebastián Hernández Calero (Tarragona)
- Aurora Crespo Malagón (Cáceres)
- David Velasco Guzmán (Madrid)

NÚMEROS ATRASADOS

DIRECTORIO DE DEMOS

ROX 15
- Return to Castle Wolfenstein
- Mortal Kombat: Deadly Alliance
- Kung Fu Chaos
- MechAssault
- V-Rally 3
- Yager

ROX 16
- MotoGP2
- Tao Feng: Fist of Lotus
- RalliSport Challenge
- Wreckless: The Yakuza Mission
- Sega GT2002
- Rally Fusion
- Racing Evoluzione
- Crazi Taxi 3
- Colin McRae 3

ROX 17
- Futurama
- Jurassic Park: Operation Genesis
- Kung Fu Chaos
- Indiana Jones y la Tumba del Emperador

ROX 18
- Brute Force
- Mace Griffin Bounty Hunter
- The Great Escape

ROX 19
- Otogi: Mit. of Demons
- Tom Clancy's Ghost Recon: Island Thunder
- The Italian Job: L.A. Heist
- Gladius

ROX 20
- Freestyle Metal X
- Soul Calibur II
- The Italian Job: L.A. Heist
- Conflict: Desert Storm II
- Colin McRae 04
- Outlaw Volleyball

ROX 21
- Dino Crisis 3
- Rainbow Six 3
- Rolling
- NFL Fever 2004
- Tiger Woods PGA Tour 2004
- Voodoo Vince
- Finding Nemo
- Freedom Fighters

ROX 22
- Project Gotham Racing 2
- Magic: The Gathering Battlegrounds
- Metal Arms: Glitch in the System
- Disney's Extreme Skate Adventure
- SSX 3
- Midtown Mandes 3
- Freake Flyers
- Kao the Kangaroo 2
- NHL 2K4

ROX 23
- Grabbed by the Ghoulies
- Wrath Unleashed
- Armed & Dangerous
- Freaky Flyers
- NHL Hitz: Pro
- Buffy The Vampire Slayer: Chaos Bleeds
- Wallace & Gromit in Project Zoo

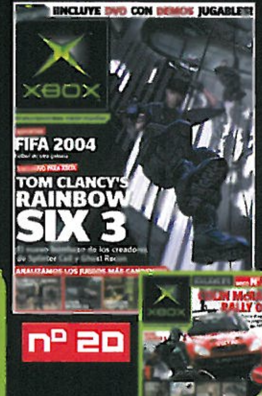




















COMPLETA TU COLECCIÓN

MC EDICIONES

SÓLO 4,90 € CADA UNO
MÁS GASTOS DE ENVÍO

30% DE DESCUENTO

CUPÓN DE PEDIDO

DATOS PERSONALES:

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

C. P. ....Población ....

Provincia ....

Teléfonos ....

Correo electrónico ....

REMÍTAMOS EL CUPÓN POR CARTA, FAX O E-MAIL A:

XBOX SUSCRIPCIONES
Pº San Gervasio, 16-20 · 08022 Barcelona
Tel: 93 254 12 58 · Fax: 93 254 12 59
e-mail:suscripciones@mcediciones.es

FORMA DE PAGO:

Gastos de envío: 2,70 €

☐ Contrarrembolso ☐ Adjunto talón nominativo a MC Ediciones, S.A.

☐ Tarjeta de crédito (indicando fecha de caducidad)

☐ VISA (16 dígitos) ☐ American Express (15 dígitos)

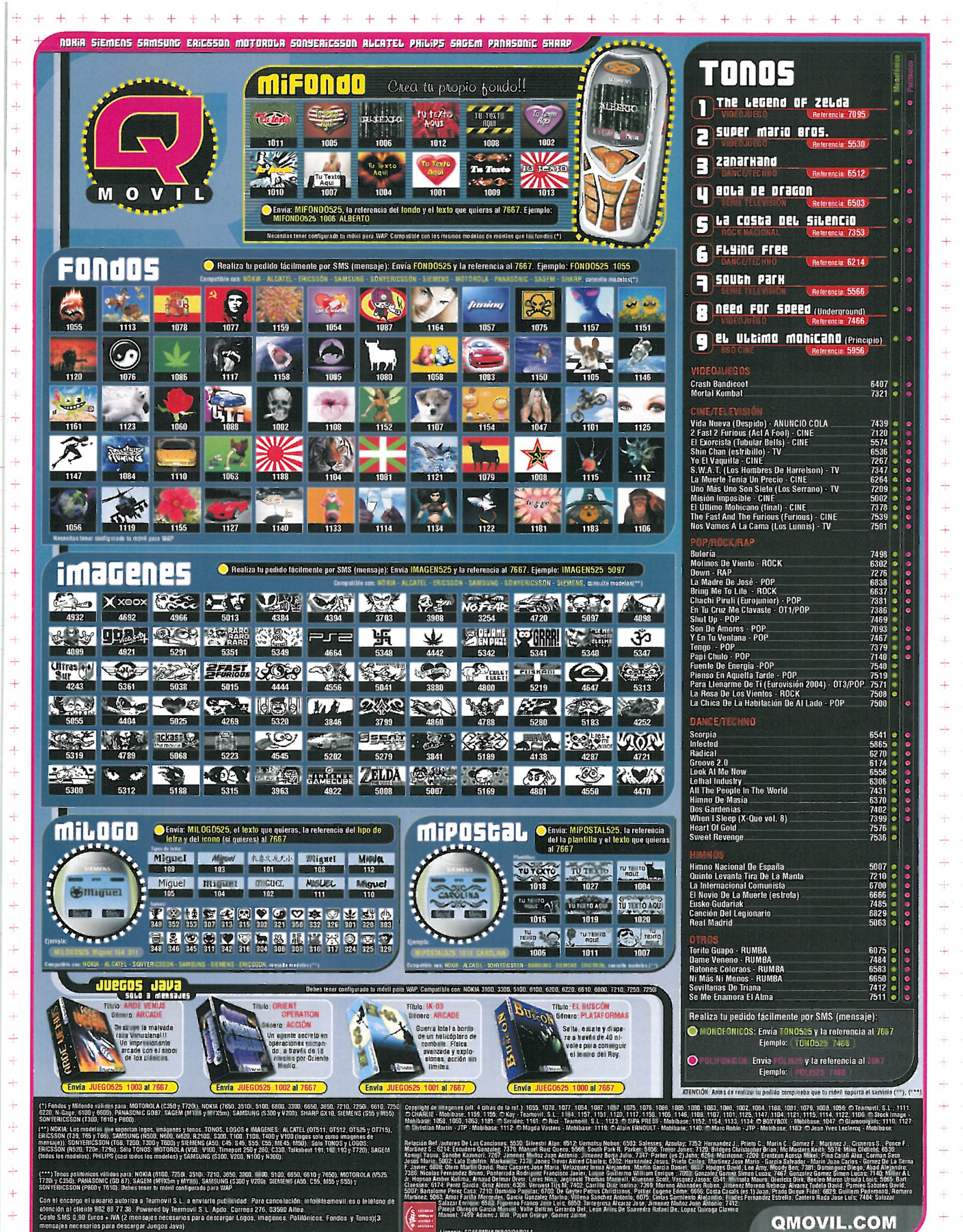
Nº ________________ Caducidad: __ / __

Nombre del titular: ________________ Firma: ________

☐ nº15 ☐ nº1 6 ☐ nº17 ☐ nº18 ☐ nº19

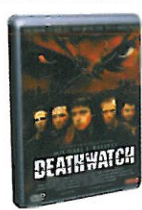
☐ nº20 ☐ nº21 ☐ nº22 ☐ nº23

☐ De acuerdo con lo contemplado en la Ley 15/199, de 13 de diciembre, le informamos que los datos que Vd. nos facilita serán incluidos en el fichero automatizado de MC Ediciones, S.A. con la finalidad de mantener la relación con Vd. Los datos facilitados son estrictamente necesarios para mantener la relación de suscripción, por lo que su cumplimiento es obligatoria. Vd. tiene el derecho de acceso, rectificación, cancelación y oposición, que podrá ejercitar comunicándolo por carta a: MC EDICIONES, S.A. (Paseo de San Gervasio, 16-20, 08022 Barcelona). Asimismo, Vd. autoriza expresamente la cesión de sus datos identificativos a Microsoft Corporation e Imagine Media Inc. (EE.UU.) al objeto de mantenerle informado de las novedades relacionadas con la consola Xbox, así como con respecto al desarrollo de nuevos servicios y pro-



NOKIA SIEMENS SAMSUNG ERICSSON MOTOROLA SONYERICSSON ALCATEL PHILIPS SAGEM PANASONIC SHARP
Q MOVIL
MIFONDO
Crea tu propio fondo!!
1011 1005 1006 1012 1008 1002
1010 1007 1004 1001 1009 1013
Envía: MIFONDO525, la referencia del fondo y el texto que quieras al 7667. Ejemplo: MIFONDO525 1006 ALBERTO
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con los mismos modelos de móviles que los fondos (*)
FONDOS
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía FONDO525 y la referencia al 7667. Ejemplo: FONDO525 1055
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS - MOTOROLA - PANASONIC - SAGEM - SHARP, consulte modelos(*)
1055 1113 1078 1077 1159 1054 1087 1164 1057 1075 1157 1151
1120 1076 1086 1117 1158 1085 1080 1058 1083 1150 1105 1146
1161 1123 1060 1088 1002 1108 1152 1107 1154 1047 1101 1125
1147 1084 1110 1063 1188 1104 1081 1121 1079 1008 1115 1112
1056 1119 1155 1127 1140 1133 1114 1134 1122 1181 1183 1106
Necesitas tener configurado tu móvil para WAP
IMAGENES
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje): Envía IMAGEN525 y la referencia al 7667. Ejemplo: IMAGEN525 5097
Compatible con: NOKIA - ALCATEL - ERICSSON - SAMSUNG - SONYERICSSON - SIEMENS, consulte modelos(**)
4932 4692 4966 5013 4384 4394 3703 3908 3254 4720 5097 4098
4099 4921 5291 5351 5349 4664 5348 4442 5342 5341 5340 5347
4243 5361 5038 5015 4444 4556 5041 3880 4800 5219 4647 5313
5055 4404 5025 4269 5320 3846 3799 4860 4788 5280 5183 4252
5319 4789 5068 5223 4545 5202 5279 3841 5189 4138 4287 4721
5300 5312 5188 5315 3963 4922 5008 5007 5169 4801 4550 4470
MILOGO
Envía: MILOGO525, el texto que quieras, la referencia del tipo de letra y del icono (si quieres) al 7667
Miguel 109 103 101 108 112
Miguel 105 104 102 111 110
349 352 353 307 313 315 302 321 350 332 326 301 320 303
348 346 345 311 342 316 304 308 309 310 317 324 325 329
Ejemplo: MILOGO525 Miguel 104 311
MIPOSTAL
Envía: MIPOSTAL525, la referencia del la plantilla y el texto que quieras al 7667
1018 1027 1004
1015 1019 1020
1006 1011 1007
Ejemplo: MIPOSTAL525 1018 CAROLINA
JUEGOS JAVA
SOLO 3 MENSAJES
Debes tener configurado tu móvil para WAP. Compatible con: NOKIA 3100, 3300, 5100, 6100, 6200, 6220, 6610, 6800, 7210, 7250, 7250i
Título: ARDE VENUS
Género: ARCADE
Destruye la malvada raza Venusiana!!! Un impresionante arcade con el sabor de los clásicos.
Envía JUEGO525 1003 al 7667
Título: ORIENT OPERATION
Género: ACCIÓN
Un agente secreto en operaciones comando, a través de 18 niveles por Oriente Medio.
Envía JUEGO525 1002 al 7667
Título: IK-03
Género: ARCADE
Guerra total a bordo de un helicóptero de combate. Física avanzada y explosiones, acción sin límites.
Envía JUEGO525 1001 al 7667
Título: EL BUSCÓN
Género: PLATAFORMAS
Salta, escala y dispara a través de 40 niveles para conseguir el tesoro del Rey.
Envía JUEGO525 1000 al 7667
TONOS
1 The Legend of Zelda - VIDEOJUEGO - Referencia: 7095
2 Super Mario Bros. - VIDEOJUEGO - Referencia: 5530
3 Zanarkand - DANCE/TECHNO - Referencia: 6512
4 Bola de Dragon - SERIE TELEVISIÓN - Referencia: 6503
5 La Costa del Silencio - ROCK NACIONAL - Referencia: 7353
6 Flying Free - DANCE/TECHNO - Referencia: 6214
7 South Park - SERIE TELEVISIÓN - Referencia: 5566
8 Need for Speed (Underground) - VIDEOJUEGO - Referencia: 7466
9 El Ultimo Mohicano (Principio) - BSO CINE - Referencia: 5956
VIDEOJUEGOS
Crash Bandicoot 6407
Mortal Kombat 7321
CINE/TELEVISIÓN
Vida Nueva (Despido) - ANUNCIO COLA 7439
2 Fast 2 Furious (Act A Fool) - CINE 7120
El Exorcista (Tubular Bells) - CINE 5574
Shin Chan (estribillo) - TV 6536
Yo El Vaquilla - CINE 7267
S.W.A.T. (Los Hombres De Harrelson) - TV 7347
La Muerte Tenía Un Precio - CINE 6264
Uno Más Uno Son Siete (Los Serrano) - TV 7209
Misión Imposible - CINE 5002
El Último Mohicano (final) - CINE 7378
The Fast And The Furious (Furious) - CINE 7539
Nos Vamos A La Cama (Los Lunnis) - TV 7501
POP/ROCK/RAP
Bulería 7498
Molinos De Viento - ROCK 6302
Down - RAP 7276
La Madre De José - POP 6838
Bring Me To Life - ROCK 6637
Chachi Piruli (Eurojunior) - POP 7381
En Tu Cruz Me Clavaste - OT1/POP 7386
Shut Up - POP 7469
Son De Amores - POP 7093
Y En Tu Ventana - POP 7467
Tengo - POP 7379
Papi Chulo - POP 7140
Fuente De Energía -POP 7540
Pienso En Aquella Tarde - POP 7519
Para Llenarme De Tí (Eurovisión 2004) - OT3/POP 7571
La Rosa De Los Vientos - ROCK 7508
La Chica De La Habitación De Al Lado - POP 7500
DANCE/TECHNO
Scorpia 6541
Infected 5865
Radical 6270
Groove 2.0 6174
Look At Me Now 6558
Lethal Industry 6306
All The People In The World 7431
Himno De Masía 6370
Dos Gardenias 7402
When I Sleep (X-Que vol. 8) 7399
Heart Of Gold 7576
Sweet Revenge 7536
HIMNOS
Himno Nacional De España 5007
Quinto Levanta Tira De La Manta 7210
La Internacional Comunista 6700
El Novio De La Muerte (estrofa) 6666
Eusko Gudariak 7485
Canción Del Legionario 6829
Real Madrid 5063
OTROS
Torito Guapo - RUMBA 6075
Dame Veneno - RUMBA 7484
Ratones Coloraos - RUMBA 6583
Ni Más Ni Menos - RUMBA 6650
Sevillanas De Triana 7412
Se Me Enamora El Alma 7511
Realiza tu pedido fácilmente por SMS (mensaje):
MONOFONICOS: Envía TONO525 y la referencia al 7667
Ejemplo: TONO525 7466
POLIFONICOS: Envía POLI525 y la referencia al 7667
Ejemplo: POLI525 7466
ATENCIÓN: Antes de realizar tu pedido comprueba que tu móvil soporta el servicio (**), (***)
Con el encargo el usuario autoriza a Teamovil S.L. a enviarle publicidad. Para cancelación: info@teamovil.es o teléfono de atención al cliente 902 88 77 38. Powered by Teamovil S.L. Apdo. Correos 276, 03580 Altea.
Coste SMS 0,90 Euros + IVA (2 mensajes necesarios para descargar Logos, Imágenes, Polifónicos, Fondos y Tonos)(3 mensajes necesarios para descargar Juegos Java)
Licencia: SGAERMV&M/503/04/B014
QMOVIL.COM





KILL BILL VOL.1

DESPUÉS de ser disparada y dada por muerta en su propia boda, la novia, un miembro renegado que perteneció a un equipo de asesinos de talla mundial, despierta de un coma de cuatro años con ganas de venganza. Es entonces cuando emprende una sangrienta misión por todo el mundo para acabar con cada uno de los asesinos que se volvieron contra ella y con cualquiera que se interponga en su camino, dejando para el final al líder de la banda que la quiso eliminar. La novia sólo tiene un objetivo... ¡matar a Bill! Quentin Tarantino es un genio del exceso, una batidora estilística para la que no existen barreras. *Kill Bill* es su última brutalidad, un filme que lanza continuos homenajes al cine japonés de acción, a los cómics manga y, por supuesto, al animé. De hecho, hay una parte de la película construida a golpe de animación japonesa, algo nunca visto hasta ahora. No hay un minuto de respiro, los acontecimientos desbordan al espectador y las escenas de lucha son excepcionales. Trepidante, repleta de humor, absolutamente disparatada... Esta película es una gozada de principio a fin. ¿Podrás esperar a la segunda parte?

EXTRAS
- Trailers originales
- Making off
- Actuaciones musicales



INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **QUENTIN TARANTINO**
INTÉRPRETES: **DARYL HANNAH, UMA THURMAN**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y CASTELLANO EN DTS**
GÉNERO: **ACCIÓN**
DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**

OPEN RAGE

CHARLEY Waite, Boss Spearman, «Button» y Mose Harrison intentan escapar de su pasado en las grandes praderas, guiando al ganado en una tierra en el que las únicas leyes que existen las marca la naturaleza. Estrechamente unidos por el «Código del Lejano Oeste», los vaqueros evitan por todos los medios hacer uso de la violencia. Pero su visita a una ciudad de la frontera, regida por la corrupción y la tiranía, cambiará sus vidas y les obligará a pasar a la acción. Kevin Costner siempre ha sentido pasión por el western, un género que le hizo ganar varios Oscars con la célebre *Bailando con Lobos*. Tras una época de fracasos y proyectos millonarios fallidos, Costner decidió volver a sus raíces y empuñar las pistolas en un western de tintes clásicos y excelentes resultados. Le acompañan al trote Robert Duvall y Annette Bening en esta polvorienta odisea que podría haber firmado el mismísimo Clint Eastwood. Sensacional.

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **KEVIN COSTNER**
INTÉRPRETES: **KEVIN COSTNER, ROBERT DUVALL**
AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS**
GÉNERO: **WESTERN**
DISTRIBUIDOR: **FILMAX**

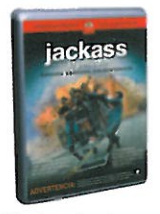
DEATHWATCH

1915. El Frente Occidental. Más de un millón de soldados aliados y tropas alemanas se enfrentan en el páramo en que se han convertido las llanuras del norte de Europa. La muerte les rodea, los cadáveres ametrallados cuelgan sobre el alambre de espino. Los últimos componentes de la Compañía Y están perdidos tras las líneas enemigas. Su único refugio es una trinchera alemana abandonada, un claustrofóbico laberinto de ciegos recodos, oscuros rincones y túneles excavados en la tierra. Magnífica cinta de terror que nos sumerge en un contexto poco dado a este tipo de género, la Primera Guerra Mundial. El director Michael J. Bassett se las arregla para firmar una película que mantiene en una tensión constante al espectador. Sustos, suspense y una atmósfera recargada y enfermiza son los principales trazos que definen este filme.

INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **MICHAEL J. BASSETT** INTÉRPRETES: **JAMIE BELL, RÚAIDHRÍ CONROY, MIKE DOWNEY** AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **TERROR** DISTRIBUIDOR: **MANGA**

JACKASS
(EDICIÓN ESPECIAL COLECCIONISTA)

LA PALABRA *freak* se queda corta para definir a los individuos que desfilan por este largometraje. Sumo para enanos, tortillas de vómito, choques aterradores, guarradas inimaginables.... Todo vale en *Jackass*. Tras una primera edición que se quedó corta y dejó a los amantes de esta locura hambrientos, llega la edición definitiva de *Jackass*, una propuesta de lo más cafre que comenzó como un mini-espacio en la MTV. Esta edición de coleccionista viene acompañada por una colección de extras de las que quita el aliento. Hay de todo, desde un documental para la MTV sobre el rodaje, imágenes inéditas, tomas falsas -todavía más delirantes que las definitivas-, anuncios televisivos y varios video-clips. Por supuesto, no hace falta decir que no lo intentes en casa.



INFORMACIÓN DEL DVD
DIRECTOR: **JEFF TREMAINE** INTÉRPRETES: **JHONNY KONXVILLE, BAM MARGERA** AUDIO: **CASTELLANO, FRANCÉS, ITALIANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1** GÉNERO: **COMEDIA SALVAJE** DISTRIBUIDOR: **PARAMOUNT**



LA SONRISA DE MONA LISA

KATHERINE Watson viaja desde California al campus de la universidad de Wellesley en Nueva Inglaterra en otoño de 1953 para dar clases de historia del arte. En la era de post-guerra, Katherine espera que sus estudiantes, las mejores y las más brillantes del país, aprovechen las oportunidades que se les presentan. Sin embargo, poco después de su llegada, Katherine descubre que el entorno de la prestigiosa institución está estancado en la conformidad. Simpática comedia para el lucimiento de la gran estrella Julia Roberts, que no decepciona y que ofrece el repertorio de sonrisitas y expresiones divertidas a los que nos tiene más que acostumbrados. Mike Newell -*Donnie Brasco, La Máscara de Hierro...*- no se limita a dejar que la sonrisa más cara de Hollywood lo haga todo y se centra en la detallada reproducción estética y ambiental de la década de los cincuenta, sin lugar a dudas el segundo plato fuerte del filme, después de la Roberts, como no podía ser de otra forma.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **MIKE NEWELL**
- INTÉRPRETES: **JULIA ROBERTS**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **COMEDIA**
- DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

LOST IN TRANSLATION



BOB HARRIS y Charlotte son dos americanos en Tokyo. Bob es una estrella de cine que rueda un anuncio de whisky mientras que Charlotte acompaña a su marido, un fotógrafo adicto al trabajo. Insomnes, Bob y Charlotte se cruzan una noche en el bar de su lujoso hotel. De este encuentro casual surge una sorprendente amistad. Charlotte y Bob vagan por Tokyo, tienen divertidos encuentros con sus habitantes y acaban profesando una nueva fe en las posibilidades de la vida. Sofia Coppola ya dio muestras de un talento incandescente en la magnífica película *Las Vírgenes Suicidas*. Era cuestión de tiempo que la hija de Francis Ford Coppola diese la gran campanada. Y lo ha hecho con su propio estilo, sin ninguna concesión comercial. *Lost in Translation* es una excelente película de cariz intimista que se centra en las relaciones personales y deja de lado otras disquisiciones típicas de Hollywood. Ahí reside la grandeza de este simpático filme que Sofia Coppola escribió pensando en el actor Bill Murray, quien da todo un recital y se complementa a la perfección con una Scarlett Johansson más tierna que nunca. Una joya contemporánea cuya valía fue reconocida hasta en la entrega de los Oscars de este mismo año.

EXTRAS
- Escenas eliminadas
- Vídeo musical
- Entrevistas
- Trailer

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **SOFIA COPPOLA**
- INTÉRPRETES: **BILL MURRAY, SCARLETT JOHANSSON, GIOVANNI RIBISI**
- AUDIO: **CASTELLANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1 Y DTS**
- GÉNERO: **DRAMA**
- DISTRIBUIDOR: **UNIVERSAL**

EL TESORO DEL AMAZONAS

BECK es un cazarrecompensas que tiene ganas de dejar su trabajo para no meterse en líos y problemas. Pero hay un asunto final que debe solucionar: Es contratado para ir al Amazonas en busca de Travis, un distribuidor que se ha metido en problemas. Cuando se conocen, Beck descubre que Travis es un chico amable (y hablador) al que persiguen por ir en busca de un tesoro. La tipografía de los títulos no engaña: esta película trata de seguir los mismos pasos de la saga Indiana Jones. Y no se esconde. Esa falta de prejuicios y su total entrega a los tópicos del cine de aventuras hacen de este producto un anzuelo perfecto para los amantes del celuloide más intrépido. Es obligatorio destacar la participación del gran Cristopher Walken, como siempre perfecto en su papel. Otro voto de confianza para Peter Berg, que ya nos sorprendió con la divertida *Very Bad Things*.



INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **PETER BERG**
- INTÉRPRETES: **THE ROCK, CRISTOPHER WALKEN, ROSARIO DAWSON**
- AUDIO: **CASTELLANO, FRANCÉS, ITALIANO E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **AVENTURAS**
- DISTRIBUIDOR: **COLUMBIA**

EL REY LEÓN 2. EL TESORO DE SIMBA

(EDICIÓN ESPECIAL)

KIARA, la impetuosa hija primogénita de Simba, deseosa de vivir nuevas aventuras, decide adentrarse en las tierras oscuras. Allí conoce al travieso Kovu, un joven cachorro elegido para seguir las huellas de Scar. Pronto ambos se dan cuenta de que quizás ellos sean la única esperanza que tienen para alcanzar la paz entre los habitantes de las tierras oscuras y del territorio de Simba. Aunque carece de la profundidad y el encanto de la primera parte, *El Rey León 2. El Tesoro de Simba* sigue guardando momentos para el recuerdo y destila un humor ácido que tanto vale para los más pequeños de la casa como para los adultos. Los rasgos definitorios de Disney se dan cita en una película que no hará historia pero nos hará pasar un buen rato. Esta edición especial viene acompañada de un DVD adicional con infinidad de extras tan o más jugosos que la propia película.

INFORMACIÓN DEL DVD
- DIRECTOR: **ROB DA LUCA Y DARLE ROONEY**
- AUDIO: **CASTELLANO, PORTUGUÉS E INGLÉS EN DOLBY DIGITAL 5.1**
- GÉNERO: **ANIMACIÓN**
- DISTRIBUIDOR: **BUENA VISTA**



PRÓXIMO NÚMERO
REVISTA OFICIAL XBOX EDICIÓN ESPAÑOLA

EN EL DVD
DEMOS JUGABLES EXCLUSIVAS DE:



»Demo Xbox Live

»Crimson Skies: High Road to Revenge
Derriba sin piedad a tus adversarios viviendo apasionantes combates en Xbox Live.

»Demos

»Ninja Gaiden
Disfruta con el juego de acción más impactante de este año.

»Van Helsing
Lucha contra terribles monstruos como el Hombre Lobo o Drácula en Transilvania.

»Galleon
Navega por los siete mares hasta las misteriosas islas de Akbar.

»Contenido Descargable

»Rainbow Six 3 Carnival
Otro alucinante mapa Sharpshooter para los fanáticos del System Link.

» ¡VÍDEOS EN EL DVD!

- »Making-off de Sudeki
- »Darkwatch: Curse of the West
- »Driv3r
- »Mashed
- »Serious Sam 2
- »The Chronicles of Riddick: Escape from Butcher Bay
- »Demos tecnológicas de XNA

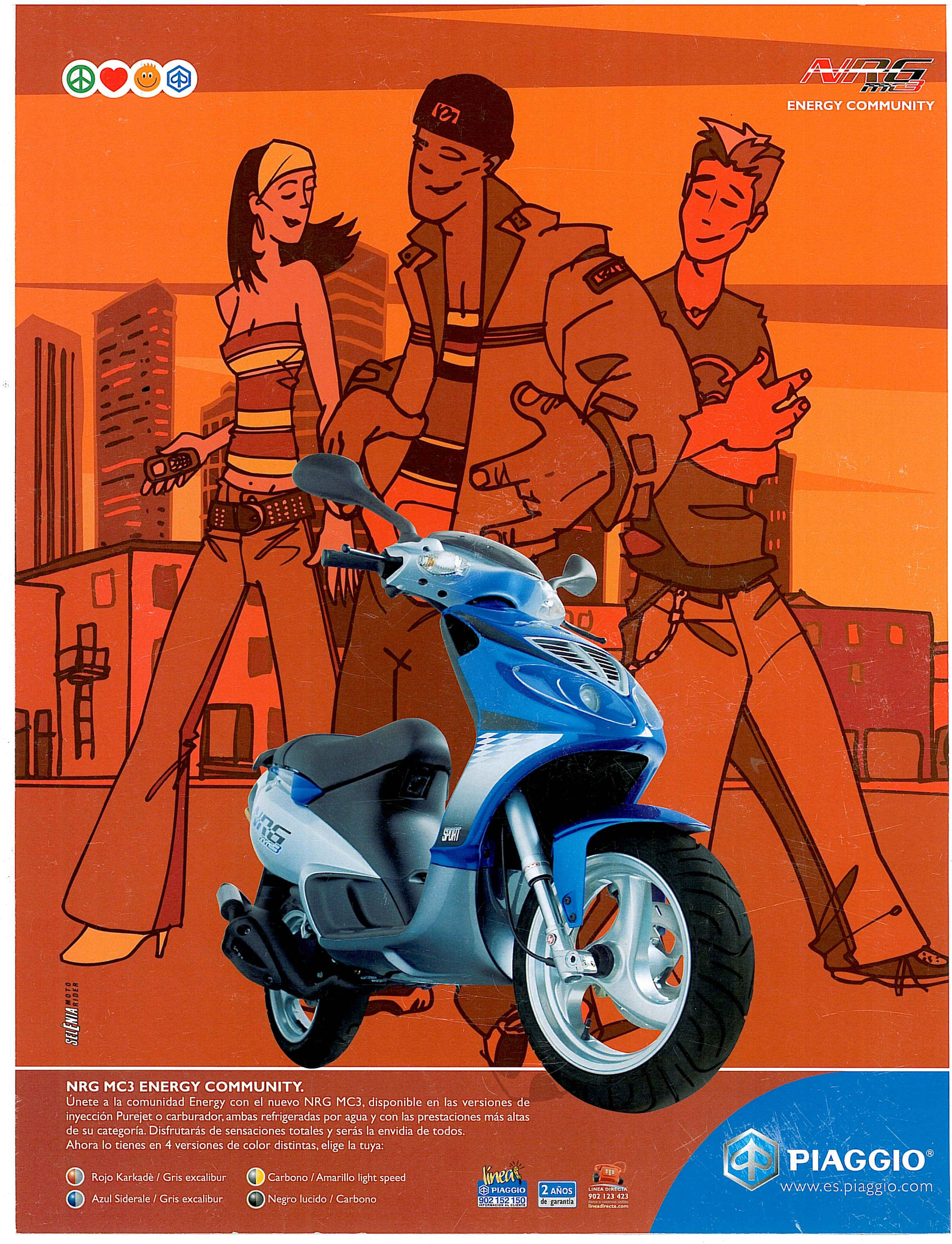
...Y más vídeos de juegos Xbox

NUEVOS ANÁLISIS

- »Thief: Deadly Shadows
- »Mashed
- »IndyCar Series 2005
- »Shadow Ops: Red Mercury
- »Richard Burns Rally
- »Shrek 2

... Y más análisis de nuevos juegos presentados para Xbox.

*TODOS LOS CONTENIDOS de la Revista Oficial Xbox Edición Española están sujetos a cambios.


NRG MC3
ENERGY COMMUNITY
SPORT
SELÈNIA MOTO RIDER
NRG MC3 ENERGY COMMUNITY.
Únete a la comunidad Energy con el nuevo NRG MC3, disponible en las versiones de inyección Purejet o carburador, ambas refrigeradas por agua y con las prestaciones más altas de su categoría. Disfrutarás de sensaciones totales y serás la envidia de todos.
Ahora lo tienes en 4 versiones de color distintas, elige la tuya:
Rojo Karkadè / Gris excalibur
Carbono / Amarillo light speed
Azul Siderale / Gris excalibur
Negro lucido / Carbono
línea PIAGGIO 902 152 150 INFORMACIÓN AL CLIENTE
2 AÑOS de garantía
LINEA DIRECTA 902 123 423 lineadirecta.com
PIAGGIO®
www.es.piaggio.com